GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture · Entertainment · Game

游戏·人

¥14

2006.9

Vol. 19

Music CD



肆周年革新号



FOUR TH ANNIVERSARY

2002.9.-2006.9.

{传世之书}

百万精英

日本超白金大作名录

游言优颜

{卷首特稿}

好莱坞电玩时代

电影游戏交叉产业论

{热点追踪}

管中窥豹

由SE对中国市场的定位观其现状

本辑赠品 · 游言优颜 精美别册



卷首

高

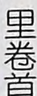
一个人可以越过怎样的高度？1993年，当26岁的古巴人索托马约尔跳过2米45的横杆时，他向世人解答了这个疑问。游戏与文化纠结一体的年轻文化形式又能达到怎样的高度？从2006年9月起，《游戏·人》历经四年助跑，也正试图一步步揭晓这一谜底。

其实只要稍加思索，我们便可以了解跳高运动员面对横杆时的“宿命”：无论他们如何努力，总有一个高度是无法成功逾越的，即便有三次试跳机会也无济于事。事实上，《游戏·人》当初给自己架起的横杆很高，这种高度几乎成为了一种负累，也将游戏文化曲高和寡的真实处境摆在了很多人的面前。网络下载的“便利”和所谓读图时代也如同逆风，将《游戏·人》中饱含的传统阅读快感似尘沙般渐渐吹散……不过四年的与时俱进中也发现了一批忠实的游戏文化爱好者，正因为有他们的支撑，才使《游戏·人》在一次次变革的试跳中得以安全落地。

在众多读者对定价和内容精度的质疑声中，四周年的革新号“一反常态”地将规格向下调整，减页、减光盘、降价的做法可能会有人无法理解，但这并不意味着我们的横杆也因此被降低了。在规格变更的代价下，篇幅的有效控制会出现更精挑细选的内容和更利于消费者接受的定价，这些都可能成为革新后的收获。当然，这次试跳的成败还是需要由各位游戏人来见证。

如果你迫不及待地想问：“《游戏·人》这样的杂志又能越过怎样的高度呢？”请相信，它会离游戏文化发展的极限高度越来越近。

胜负师　2006.9.1





昨天和几个同事去喝酒，没喝多少我就有点晕，随后去KTV唱歌，想想也有日子没大喝了，索性开怀畅饮，结果差点给人抬回宿舍。今早醒来，只记得大家在吼一句歌词：一句话，一辈子，一生情，一杯酒……

我曾经想写一篇稿子，探讨一下人——尤其是男人——为什么要喝酒，可惜这个话题太大，一直没敢动笔。突然想起春节的时候，回家请客，一帮兄弟也是喝得飘飘然，也去KTV唱歌。正唱着突然门被推开，一个四十来岁的中年男人一步三晃走了进来，指着我说：林董，我……我再敬……敬……你一杯。他身后来了两个人，也醉醺醺的，说：许总，你喝多了。那个……小……小兄弟不是林董事长。许总道：别……别拉我，我知道我喝……多了，林XX不……在这儿……兄弟们……你们跟着我……活得真他妈累……你们……都辛苦了……我今天跟你……你们……说句……说句心里话……董……董事会算个球！那两人拉扯许总，道：许总，多了，咱别胡扯，回……回去，啊，回去。许总一个趔趄，酒杯滑落在地上，啤酒洒了一地，他靠在那两个人肩上，突然就开始哭。四十好几的大男人，哭得像挨了打的小孩。后来他被他的员工们拖走了……我胡思乱想，可能这位许总是某家公司的创业经理，如今却做不到大股东，可能林董事长支持另一位年轻有为的经理，而许总的提案就等着在董事会上被否决。

四年前，刚来编辑部的时候，我每周都敢大醉一次，主编来电话，我会说：对不起，我喝多了，有什么事明天再说吧。但是现在，我不敢这么说了，我甚至不敢轻易喝醉。这或者就是我四年来最大的变化吧。许总经理酒醉之后，敢说“董事会算个球”，而现在的我无论醉得多厉害，也不敢这样说别人。四年来，我为什么变得越来越胆小了？越来越胆小的人出的《游戏·人》，还有人买吗？（笑）以前有个同学经常读诗，某日信口沉吟：白日依山尽，黄河入海流，两岸猿声啼不住，只缘身在此山中。诗毕，四座皆翻。突然觉得这首“诗”挺符合俺现在的心境，与各位共勉之，哈哈。

泰坦 2006.9.2



游戏·人第19辑

封面人物：上户彩
封面设计：张金涛
封底绘制：刑天工作室 雅牙

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

Lancer

好莱坞电玩时代

电影 X 游戏 交叉产业论

加利福尼亚是美国经济实力最雄厚的州，这里是全球高科技产业和娱乐产业的中心。或许是因为这种地理上的毗邻关系，硅谷和好莱坞在发展过程中出现了一个"接壤地带"。30多年前游戏诞生时便与电影结下了不解之缘。作为硅谷发展初期的耀眼明星，游戏将高科技与娱乐完美地结合在了一起，并诞生了一个新的词汇——"Siliwood"，即"Silicon Valley"和"Hollywood"的合成词。

最近几年，好莱坞的一些著名经纪公司开始纷纷招募来自游戏业的人才。被称为"Xbox之父"的谢默斯·布莱克利以及前Eidos总裁凯斯·博斯基等游戏业高层如今都已经成为"创意艺术家经纪公司"(CAA)和"国际创意管理公司"(ICM)等顶尖经纪公司的经纪人，利用他们在两个产业内的庞大人脉为好莱坞与硅谷牵线搭桥。如今好莱坞的新一代制片人、导演、剧作家和演员都是在游戏中长大，甚至斯皮尔博格、彼德·杰克逊等名导也都是玩家，他们了解游戏，了解玩家，也了解观众。

游戏与电影之间渊源已久，几乎从游戏诞生开始，就已经开始试图利用电影的名气为自己创造效益。而随着游戏业的壮大，好莱坞开始注意到游戏业的著名品牌，以及玩游戏的庞大人群。据估计，美国人总共拥有6000多万台游戏机，有1.68亿美国人玩过游戏。在18到34岁的年轻人中，游戏的投入时间远高于电视。每年游戏业的总产值约300亿美元，而电影的总票房收入仅为200亿美元。巨大的市场潜力让"Siliwood"成为投资者的热点。

威廉·莫里斯经纪人公司从上世纪90年代初期就开始进入游戏产业，他们为滑板高手托尼·霍克与Activision牵了红绳，造就了全球最畅销的极限运动游戏《托尼滑板》。如果没有他们，汤姆·克兰西这个在游戏业内如雷贯耳的名字或许仍然只是一个普通的军事惊悚小说家。好莱坞的这些经纪公司在整个艺术娱乐领域的庞大关系网，让艺术家和品牌的授权深入到各个领域。如今游戏业的融合已经不仅仅是将电影授权给游戏公司，或者游戏授权给电影公司这么简单，创作人员的流动、开发素材的共享、制作手法的互相借鉴已经让游戏与电影有着彼此融合的趋势。经纪公司提出了电影与游戏"捆绑销售"的概念，从项目成立开始就同时准备了电影和游戏两种版本，从内容、人力安排、素材等各个方面都有全套的方案，并利用其关系网络推销给游戏和电影公司，为双方的合作提供协助。电影与游戏的交叉产业在这些经纪公司的努力下正迅猛而蓬勃地发展。



方兴未艾的电影游戏化

电影游戏新生代

纽约小意大利区的Il Cortile餐厅里，精美的仿雪花石膏雕像映衬着奢靡的灯光，一群记者、制片人、公司管理者聚在一起。名演员詹姆斯·卡安和罗伯特·杜瓦尔站在红地毯上，与电视台的记者们言谈甚欢，一边为身边的摄影师摆出各种姿势……不要误会，这里不是好莱坞的新片发布会，这是《教父》游戏版的记者招待会。



为了推销他们的《教父》，EA借鉴了好莱坞的行销技巧，希望能够通过这些电影业的媒体向影迷们唤起经典的回忆。早在游戏发售前，EA与派拉蒙对这部经典的合作早已成为游戏业和电影业的共同话题。好莱坞与硅谷之间的合作让人想到了一句黑手党名言：亲近你的朋友，更要亲近你的敌人。EA与派拉蒙因《教父》成了好友，然而明天或许就会成为誓不两立的敌人。

据普华永道的分析报告预测，到2008年，全球广义游戏市场(含相关周边产业)的规模将会达到550亿美元。随着电视观众的不断减少，以及电影的发展迟缓，游戏这种最新媒体或许将会成为多媒体娱乐的头号顶梁柱。于是好莱坞片商、媒体大鳄、游戏开发商以及日本电子公司都在这场游戏大战中争得你死我活。"这是一场大变革，谁都不想落于人后。"索尼娱乐的主席迈克尔·林顿说。

这是一场跨媒体的战争，战火已经开始猛烈燃烧。去年，EA花了8亿美元买断了ESPN的相关游戏作品15年独家发行权。在好莱坞电影公司的眼中，游戏公司曾经只是不值一提的小作坊，而如今他们正越来越财大气粗。游戏正在成为18～34岁男性的主要娱乐方式，而他们曾经是电影业的主要观众。这一代人握着手柄长大，对他们来说"麦登"等于"游戏"，而不是橄榄球教练。这样的市场环境让好莱坞不得不拿起了手柄。据著名投资银行VSS统计，好莱坞制片商的平均利润水平约10%，而游

公司可以达到15%～25%。电影公司将电影的游戏版发行权交给游戏公司后，大约可以获得300～500万美元的预付款以及9%的利润抽成，而这笔数字对于一款大热卖的游戏来说只是一个很小的数目。为此，一些电影公司开始直接进入游戏业。早在上世纪70年代末，华纳就已经看中了初生的游戏业，投入巨资收购了正如日中天的雅达利。结果，雅达利红了没几年就骤然崩塌，生产了500万张卡带的《ET》被扔进了垃圾场。华纳并不是惟一在游戏市场跌过跟头的电影公司。上世纪90年代，维亚康姆、福克斯和梦工厂也曾在游戏业掀起波澜，结果无一例外地以惨败告终。

并不是所有由电影大片改编的游戏都能热卖，雅达利的《终结者3》有加州州长坐镇也没能拿出好成绩，而EA的《猫女》也同样惨败。电影票房不好，授权的游戏反而大卖的例子也不罕见，例如环球的《星际传奇》。好莱坞的最大弱点就是过于自信，他们太高估了电影品牌对游戏销量的拉动力，对游戏类产品的市场特点，好莱坞巨头们还有很多要学的地方。因此在几次失败后，好莱坞大亨们谦虚地当起了游戏迷。要进入游戏业，必须要清楚地了解自己的优势和劣势，了解一部电影大片对游戏来说到底意味着什么?

电影品牌对于游戏销量到底有多大的拉动力?在《指环王》、《哈利·波特》、《007》等游戏系列上都获得了巨大成功的EA最有发言权。“电影的作用相当于保险，要想成功，除了电影本身要成功，游戏本身至少也应该可以打到85分以上，只有这样才能真正做出成功的作品。”EA洛杉矶制作室总经理尼尔·杨说。Activision的全球品牌管理高级副总裁威尔·卡索伊认为，电影出色而游戏品质一般确实有可能仍然有出色销量，例如《黑客帝国》和《星球大战》的几部相关作品。但这些仅属于意外成功，而将商业计划放在意外的成功之上，显然是有极大风险的。

《加勒比海盗2》电影版首映前3日票房高达1.32亿美元，声势一时无俩。然而该片游戏版在15家著名游戏媒体中的平均得分只有56.2%。该片游戏版遭到了玩家的摈弃，首卖当周甚至无法进入排行榜前10名。然而正如尼尔·杨的观点，电影的品牌授权至少可以让游戏有基础的销量保证。Activision预计《加勒比海盗2》的销量可以达到123万套。比起打造新品牌，直接采用电影的品牌授权风险更低。因此，在过去5年时间里，电影改编游戏的数量越来越多。据Activision的卡索伊透露，去年此类游戏的总销售额达到了15亿美元，是5年前的3倍。在未来几年内，电影游戏的销售额仍然会持续成长，直到授权费上升到游戏公司无法接受的地步。

EA Movies

2005财年，EA的销售额达到了31亿美元，这家位于美国红杉市的游戏软件公司已经做到了所有竞争对手遥不可及的境界。每年EA都有无数的百万大作诞生。它的收入有很大一部分来自EA Sports体育游戏部门，其旗舰作品《麦登NFL》在过去的16年时间里已经卖出了3500万套，并且如今已经成长到每款新作500万套左右的销量级别，成为全球最畅销的体育游戏系列。在美国家喻户晓的体育明星如罗杰·克里蒙斯、兰迪·摩斯等经常到EA总部签约，参加访谈或新闻发布会。然而体育运动的种类毕竟有限，从足球到橄榄球再到冰球，所有17种受欢迎的运动EA都有涉足，并且几乎在各个领域都做到了最强。体育游戏是一种受众面和销售情况较为稳定的游戏类型，受众面范围与游戏销量直接相关，每年一款新作，每款新作的销量都差不多。这种状况自然有助于保证业绩的稳定性，然而却难以实现进一步的膨胀。在过去5年时间里，EA的规模膨胀了一倍，然而在过去的6个月中EA的销售额却开始下降。本财年第一财季，EA的销售额降低了8%，利润狂降了91%，导致其股价在不到一个月的时间里下跌了将近30%。EA很少有原创游戏品牌诞生，而竞争对手正有越来越强劲的牌子出现，《GTA》、《光环》等游戏正在蚕食EA的市场份额。为了实现其规模的壮大，EA开始进一步挖掘电影游戏市场，希望将其在体育游戏领域的成功模式复制到好莱坞身上。

2000年，EA收购了梦工厂的游戏部。两年后，这个游戏部变成了EA洛杉矶制作室(EALA)，EA派出了年轻一辈的得力干将尼尔·杨统领这家制作室。这家设在好莱坞的游戏分部从一开始就准备了电影游戏的发展道路，EA的体育部叫EA Sports，而EALA其实可以形象地叫做EA Movies。尼尔·杨掌管洛杉矶制作室后在好莱坞大搞公关，得到了多部电影的授权。仅2005年，EA就推出了《蝙蝠侠：开战时刻》、《哈利·波特与火焰杯》、《007：来自俄罗斯的爱情》、《教父》等鼎鼎大名的作品。电影的大制作、大宣传经营模式是品牌打造的终极体现，一般好莱坞大片的制作费用和市场宣传费用比例为2:1，也就是说一部制作成本1.5亿美元的电影，要花7500万美元的宣传费用。7500万美元的宣传费意味着什么?在游戏历史上制作费用超过7000万美元的游戏从未出现过，《光环2》这种级别的大作连制作费带宣传费总共也不到4000万美元。这种对游戏业来说无法想象的大投资带来的是高度集中的全民关注。我们在形容一款游戏取得大成功时经常会用的一个形容方式是“形成了社会现象”，而好莱坞的大多数大片都足以形成社会现象。EA以电影为突破口打造大作的原因就在于这种让人不得不关注的社会现象，对应的游戏可以从电影的宣传中沾光，从而拥有令人满意的销量。

于是EA频繁奔走于好莱坞各片商之间。电影与体育有很多共通点，例如都要搞定那些身价不菲的大牌明星，不管是与泰格·吾兹的经纪人打交道还是与已故的马龙·白兰度的律师打交道，其过程和结果没有什么不同。而与ESPN的15年独占协议以及与派拉蒙的《教父》授权也同样是基于相同的利益。然而从红杉市到好莱坞的道路是崎岖的。虽然如今EA掌握的三大电影系列(《指环王》、《哈利·波特》、《007》(其中《007》在2007年后将转为Activision旗下)总销量已经超过7100万套，但发展的道路并不像人们想像得那么顺利。EA洛杉矶制作室刚刚成立时，EA原本的目标是达到1000人的规模，结果其峰值时期也仅达到了380人。由EA洛杉矶制作室开发的《007：来自俄罗斯的爱情》和《指环王：中土大战II》这两款最新作都惨遭失败，结果不得不转交EA总部监督制作。而《猫女》的电影惨败，游戏更是败得一塌糊涂——只卖了约10万套。

2004年的十大电影游戏中，EA只占了一款——《007：得与失》(讽刺的是，十大体育游戏中EA刚好占了9款)，其余9款分别由南加州的两家竞争对手包揽——Activision与THQ在电影游戏上的实力不容小觑。尼尔·杨虽然不愿意承认EALA的失败，却不得不用“重组”、“重新调整”等套话委婉地承认EALA存在的问题。就在尼尔·杨执掌EALA的4个月后，这家制作室就裁掉了60人，并且余下的大部分人转而开发FPS。

电影游戏档案

《哈利·波特》相关游戏

总销量：2700万套（截至2004年11月）

发行商：EA



艰难的九分之一

那么，问题到底出在哪里？显而易见的是，体育与电影毕竟是完全不同的产业，至少在文化上，硅谷距离好莱坞还有漫长的距离。对于电影游戏，EA首席创意官宾·戈登用一句形象的话道出了其中的难处：“能赚钱的电影只有三分之一，能赚钱的游戏也只有三分之一。因此能赚钱的电影游戏只有九分之一。”也就是说，电影好、游戏差，EA要亏钱；电影差、游戏好，EA也要亏钱；电影差、游戏差，EA更要亏钱。电影和游戏都出色的例子少之又少。

电影游戏难做的原因在于游戏必须与电影同步开发、同步上市，这段时间通常要18～24个月。并且在电影的剧本尚未成型之前，游戏公司就要开始进入预生产阶段，在这个阶段，电影拍出来是好是坏无法得知，剧情氛围如何无法得知，甚至人物、动作等风格都难以形成一个整体的概念，甚至到游戏开发的中后期都很难对电影的整体风格有一个完整的把握。这就意味着电影游戏的开发经常处于十分匆忙的状态，尤其是那些获得授权的时间较晚的游戏。《猫女》就是一个非常典型的例子。由于电影制作周期的需要，华纳只给了EA 9个月的时间。

在与好莱坞打交道的过程中，EA还面临着另外一个难题——有些电影票房显然不成问题，但对于这样的电影，EA将会面临竞争对手强大的压力。在体育游戏领域，纵横多年的EA早已找不到对手。而在好莱坞，EA只能乖乖地与其他竞争对手一起排队等待片商们的垂青。如今好莱坞早已意识到电影游戏的价值，授权费已经占到了游戏收入的18%，而很多大片的收入可以达到4000万美元。由于电影游戏的风险较高，而游戏的收入直接关系到电影公司得到的抽成，因此电影公司在授权谈判时非常苛刻。华纳最近在其授权条款中增加了一条游戏质量的条款。如果游戏在主流游戏媒体中的评分不超过70分，华纳有权重新制定收入抽成比例。对于得分一般可以超过80的多数大作而言，这个条款可能没有什么实际意义，然而对于电影游戏而言，这却是一个巨大的挑战。《猫女》的平均得分只有46分，而即便是《哈利·波特与魔法石》这种十分畅销的游戏，也只得到了56分的评价，而EA的体育游戏一般可以得到90分以上的评价。

与体育游戏相比，EA在电影游戏领域的不足就在于基础不够雄厚。在体育游戏领域，授权方没有更多选择。在欧美“EA Sports”是高评价、高销量的保证，即便EA开出的收入抽成条件比其他公司差，授权方也宁愿选择EA，因为EA的体育游戏销售额更高，即使抽成比例较低，得到的实际抽成所得也要比其他公司高。而在电影游戏领域，EA比起其他竞争对手并没有明显的优势。Activision、THQ甚至Atari都有销量超过400万套的电影游戏，而EA这个招牌并不能保证游戏热卖，更无法保证游戏在玩家和媒体中获得好的评价。对于电影公司来说，游戏的收入和评价会影响到他们的抽成和品牌声誉，因此对于游戏的品质，好莱坞的片商们非常关注。不幸的是，电影游戏的评价往往都不高。



EA能够在体育游戏领域游刃有余的另外一个重要原因在于，他们与运动员们有着非常密切的关系。姬莉安·高德柏是EA市场部副总裁，在她的手机里有泰格·吾兹的电话号码，她与泰格·吾兹已经紧密合作了8年。他们的关系非常密切，她常给他提供着装的意见，而他经常催她赶紧给自己找个丈夫。“泰格很高兴能够有自己的游戏，还有一件他总是很开心的事就是，他玩《麦登NFL》和《NBA Live》总是比我好。”姬莉安说，泰格·吾兹很喜欢EA的游戏，而EA也很喜欢泰格·吾兹，因为他对他们的游戏至关重要。他紧密参与了游戏的开发，他的形象会出现在游戏的包装盒上。对于好莱坞名流，EA同样是毕恭毕敬。明星的知名度有利于提高游戏的销量，EA深谙此道。为了让肖恩·康纳利参与《来自俄罗斯的爱情》，EA的公关缠着康纳利的经纪人苦口婆心地游说了两个多月。据说在好莱坞有一个小镇，很多导演都很喜欢该镇上卖的一种瓶装水，因此EA经常会派人专程驱车到该小镇为导演买水。

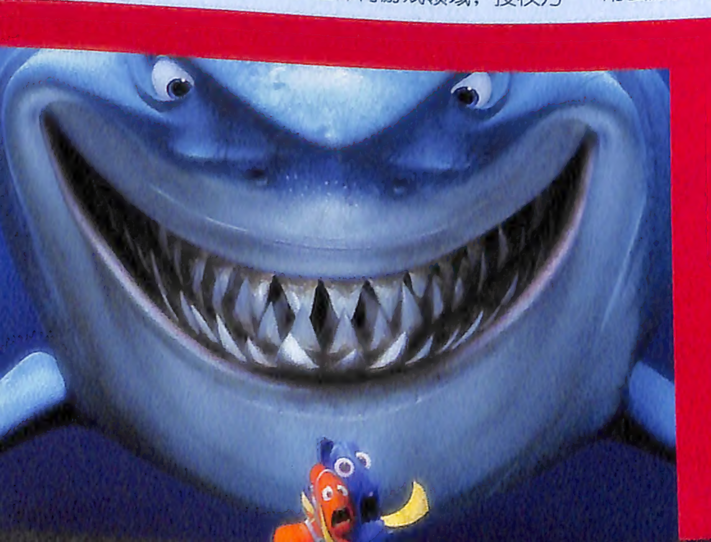
然而与好莱坞的这些名流打交道远比体育明星困难，EA对各种协会、经纪人和律师已经表现出足够的容忍和耐心。EA副总裁派特·欧布莱恩曾因明星们的自大而终于无法按奈住自己的脾气。欧布莱恩曾经接洽了一位获得奥斯卡奖的明星，结果因为与其代表律师的谈话而愤然放弃。

电影游戏档案
《指环王》相关游戏
总销量：1200万套
发行商：EA

“他研究了凯莉·安妮·莫斯在《黑客帝国》游戏中得到的酬劳，然后说：‘你别把我当傻子，至少得给个凯莉·安妮·莫斯钱，因为……’接着谈了一大堆理由。”欧布莱恩苦笑着说，“想想还挺搞笑，‘凯莉·安妮·莫斯钱’这说法倒挺新鲜。”

欧布莱恩放弃的原因当然不仅仅是因为义气，根据EA的内部调查，玩家购买游戏的主要因素首先是游戏性，然后是画面，人物形象和配音排在最后。EALA的尼尔·杨老实不客气地说：“我们不想，也没那闲钱去当‘追星蠢蛋’。”EA不希望制片方在他们的游戏开发过程中指手画脚，并因此得罪了很多大导演。EA在《指环王》的开发中对彼得·杰克逊的参与不以为意，让这位大导演大为不满。结果在《金刚》的游戏授权招标时，EA不在受邀之列，游戏版的发行权落到了育碧手中。《教父》的开发也充分暴露了EA在游戏开发时，对于电影导演的忽略。去年4月，弗朗西斯·福特·科波拉（《教父》导演）在一家电视台的访谈中说，他对于派拉蒙将《教父》游戏版权卖给EA十分不满，“我对此一无所知，他们从来没有征求过我的意见。我觉得这是对电影原作不尊重的表现。”科波拉的记性可能有点不大好——早在游戏开发之前，EA的多名职员就已经受邀来到他在Napa Valley的办公室，购买他的《教父》资料。然而，这种事情在好莱坞传得很快。《阿比逃亡记》的作者罗尼·拉宁是CAA的客户，原本打算与EA一起推出一部同时在电影和游戏领域发展的品牌，结果因为对EA名声的考虑而终止了合作关系。拉宁的搭档雪莉·麦金娜直言不讳地说：“为什么要把我们作品的命运放在EA这种发行商的手中？看看科波拉的处境吧……”

不管怎样，《教父》是EA对电影游戏的一次新的努力，它的目标是实现电影游戏质量与销量上的双赢。去年初春开始，EA为该作投入了巨额宣传费，虽然EA从未透露具体数字，但有消息显示，这笔费用是“好莱坞级别”的。到去年4月底，这款游戏出现在了18本游戏刊物的封面上。《教父》在美国电影协会的影史最佳作品中排名第三，仅次于《公民凯恩》和《卡萨布兰卡》。对于游戏版，EA希望能够做到所谓的“《公民凯恩》时刻”。“游戏能让你感动得想哭吗？如果我们能够做到，将会让这个市场骤然膨胀。”尼尔·杨说。



电影游戏档案
《海底总动员》相关游戏
总销量：850万套
发行商：THQ

70分政策

在游戏市场中，续作所占的份额为80%，而原创新作仅占5%。但是在未来，这样的局面将会得到改变。游戏机的次世代转型期让游戏公司有更好的机会打造新的品牌。由于新主机带来的新鲜感和全新可能性，玩家对于原创新作的接受度将会高于以往，这就为游戏公司打造新品牌创造了最好的机会。

在大多数人眼中，EA商业策略最大的特征就是购买品牌授权，从小制作室的知名游戏，到体育界的名人，再到著名的电视节目和电影，这些授权游戏构成了EA的主旋律。然而随着授权费用的攀升，EA也在努力打造自己的新品牌。尼尔·杨透露，EA正准备将其自有品牌的比例从目前的30%增加到50%。这一点，从今年E3上EA展出重点的变化就可以看出。拥有最尖端技术的《孤岛危机》、拥有最先进制作理念的《孢子》、提出了独特双人游戏概念的《战地双雄》等原创新作已经成为EA的新宠。而一些老牌的电影游戏却被EA放手了。今年5月，Activision从EA手中接过了《007》的游戏版发行权。即使是与好莱坞的合作，EA也打算通过先期的战略合作拥有品牌所有权。目前EA正在与斯皮尔博格合作开发多个新品牌，这些新品牌将会推出电视、电影和游戏多种作品，EA将成为品牌持有者之一，而不是像过去那样，等这些品牌成名后才花钱购买发行权。

卡索伊认为，主机生命周期的初期是品牌的引入期，属于战略投资阶段，而中后期是挖掘品牌价值的丰收期。“早期的主机购买者都是期待游戏创新的狂热爱好者。而到了大规模普及后，多数玩家倾向于购买已经成名的牌子，原创作品较为难以打开市场。不过在这个时期里，电影的名气可以成为市场的切入点，这使得电影游戏成为未来发展的很好题材。”

要利用电影的名气为游戏打开市场，就必须让游戏在电影上映的档期内上市。因为电影在上映前后的一段时间内会有巨大的广告攻势，成为全民关注的娱乐焦点。SIG经纪公司的金融分析家杰森·卡夫认为，错过了《超人归来》的电影上映档期，是EA的一个巨大失误。“今年10月EA《超人归来》的表现值得关注，与电影隔了4个月，单靠DVD版是难以推动的。EA可能想要有更多时间对游戏进行改良，或许是想要留给年末商季。不管怎样，它的表现会是一次很好的测验。”

EA显然并不想错过《超人归来》的上映时间，该作原本定在电影上映的半个月前上市，然而发售时间延期数次，终于一直拖到了10月份。电影游戏的制作品质一直是让游戏发行商头疼的问题，正如前面所述，电影游戏的开发周期短、内容限制多，且与好莱坞之间的沟通较为复杂。2005年，EA的多部电影游戏惨遭滑铁卢，这让EA不得不对电影游戏狠把质量关。来自好莱坞的压力也让游戏公司不得不加强游戏开发质量。华纳率先提出的“70分政策”对游戏公司触动很大。Atari的《Enter the Matrix》全球总销售额高达2.5亿美元，但PC版的平均得分只有66.8，PS2版为66.9，这意味着华纳会与其重新商定抽成比例。但Atari的总裁兼CEO布鲁诺·博奈尔明确表示：“我绝对不会同意此类规定，这会严重损害我们的利益。”

Eidos的高级制作人麦克·沃利斯认为，华纳此举情有可原。品牌对于好莱坞电影公司至关重要，一旦一款相关的游戏品质过于低劣，对于电影品牌的负面影响是很大的。沃利斯表示，如果Eidos与华纳签署此类协议，至少今后在游戏调试阶段会小心很多。“一款游戏会因为太多的BUG而让媒体至少调低10～20分的分数，而处于开发末期的调试阶段往往因为电影的上映档期而大幅缩短。《超人归来》的延期便是要满足华纳对于游戏品质的要求，因此大幅延长了游戏开发的β阶段(指游戏开发末期的平衡性调整、DEBUG等)。

电影游戏要想成功，还要看是否选对了题材。并不是所有电影都适合改编为游戏，卡夫认为，适合改编为游戏的电影正越来越少。或许是因为这样，游戏公司开始向几十年前的老片打起了主意。《教父》公布后引起了好莱坞和游戏业的震动，于是一大批老牌电影接踵而至。《大白鲨》、《战士帮》、《疤面煞星》、《落水狗》等前仆后继。但没有新片带动的社会效应，这些游戏的发展十分困难。即便这些电影本身非常适合制作成游戏。Rockstar的《战士帮》有着非常适合制作成《GTA》的背景设定，这款游戏刚公布时得到了《Game Informer》、IGN、GameSpot等媒体的大力推介，游戏发售后也得到了各媒体85分以上的评价，然而其销售成绩却没能令人满意。毕竟像《教父》那种1970年代上映却仍能令人铭记的电影不多。



电影游戏档案
《史莱克》相关游戏
总销量：700万套
发行商：Activision



电影游戏档案
《超人总动员》相关游戏
总销量：750万套
发行商：THQ

游戏电影一体化

次世代的游戏开发技术为电影游戏的品质带来了福音，游戏开发手段正逐渐逼近电影的制作工艺，游戏与电影制作过程的互相融合正在成为可能。索尼电影、迪士尼和LucasFilm是这种技术融合的重要推动者。

次世代主机和DirectX 10让游戏画面逐步逼近照片级。在今年E3展上，LucasArts展示了与卢卡斯的工业光魔电影特效制作室(《星球大战》的特效制作室)合作开发的游戏引擎。他们的这套技术叫做“虚拟制作室”。LucasArts与工业光魔位于旧金山的同一座办公楼内，他们经常分享电影和游戏的开发成果。实际上，LucasArts的项目领导克里斯·威廉姆斯的办公室就在工业光魔的研发主管史蒂夫·苏里旁边。



与工业光魔的合作是LucasArts次世代计划的核心环节。工业光魔和LucasArts合作开发的工具可以同时为电影和游戏创作美术素材。虽然素材的共享在其他游戏公司中并不少见，但LucasArts利用次世代技术将电影的制作工具和手法直接用到了游戏上，也就是说，他们将工业光魔研发了7年的工具组直接化为了他们的游戏开发工具。

为游戏创作的3D图形可以给电影导演作参考，从镜头设置、场景元素添加等方面都可以轻松调整，这样就省去了很多参考场景设置的费用，大大节省了电影制作预算。使用在次世代《星球大战》新作中的游戏开发工具也将会用到即将推出的《星球大战》电视剧版中。工业光魔的电影特效制作工具“Zeno Development Environment”被LucasArts改造成“Zeno Game Editor”，将会使用在次世代的《印第安纳·琼斯》和《星球大战》中。画面是次世代游戏开发成本飙升的主要原因，而LucasArts可以通过这些工具将电影中做好的特效应用到游戏里。次世代的《星球大战》和《印第安纳·琼斯2007》是LucasArts和工业光魔在技术和人才方面的首次大规模合作。

索尼在去年E3展上对PS3的演示中重点宣传了PS3时代电影与游戏的融合。在一段《GT赛车》的DEMO中，《蜘蛛侠2》的电影片段“无缝融合”到游戏场景内。在另外一个DEMO中，《蜘蛛侠2》的章鱼博士的面部表情呈现出真人般的细微变化。与此类电影相比，3D动画电影与游戏的结合将会更加容易。为了加大与好莱坞的合作力度，Activision最近在梦工厂动画部的同一个园区内建造了游戏开发部。过去Activision与梦工厂的几次合作都十分成功，《鲨鱼黑帮》、《史莱克2》和《马达加斯加》都有着很好的销售成绩。Activision的制作人员表示，到了PS3时代，他们可以直接将这些3D电影中的人物3D建模使用到游戏中。《最终幻想VII 再临之子》也是将电影素材直接使用到游戏中的典型实例。在去年E3展上，一段重制的《最终幻想VII》片头直接使用了《最终幻想VII 再临之子》的人物建模。

电影是一种视听享受高度集中的娱乐，一部优秀的电影总是会让观众产生意犹未尽的感觉，而电影游戏最大的好处就是可以让喜欢电影又喜欢游戏的消费者亲身进入到电影的世界中，因此与电影本身的忠实度是对电影游戏质量的最大考验。在过去，画面的限制让游戏不管怎么努力也无法做到电影的原汁原味，尤其是在过去的2D时代里，游戏与电影相似的地方可能只有标题和海报。而随着次世代的到来，游戏与电影制作手法的接近让二者之间的界限越来越模糊。观众在电影中看到的一些场景将可能原样复制到游戏中，对于游戏公司而言，这可以大幅降低成本，而对于玩家而言，这可以让他们产生更强的、控制电影的感觉。

电影游戏档案
《蜘蛛侠》相关游戏
总销量：950万套
发行商：Activision

游戏与电影的高度融合为商家提出了一个新的要求：将游戏与电影作为一个项目整体进行管理。也就是说，该项目提出时就已经准备了电影和游戏版，而其后的剧本创作、剧组人员挑选、游戏制作组挑选、美术素材设计和分享都要进行统一化管理。这种电影游戏的一体化项目正越来越流行。去年10月，史蒂芬·斯皮尔博格与EA宣布联合打造三部新作品，双方共同进行剧本创作、概念设计和游戏的开发。EA将拥有作品的品牌持有权和游戏版权，而斯皮尔博格持有电视剧和电影版的版权。这则消息让EA的股价立刻窜升了5%，可见投资者对这种一体化项目所持的肯定态度。斯皮尔博格是一个相当狂热的玩家，经常会到E3展参观最新游戏动态，他认为，次世代主机可以实现他一直想要创造的娱乐体验。EA与斯皮尔博格的关系密切，除了业务上的往来，EA经常会派游戏制作人到USC电影学校听课，接受电影和电视剧制作的培训，而给他们讲课的正是该校的董事会成员斯皮尔博格。对于这个项目，EA与斯皮尔博格一起探讨了9个月后终于决定投入制作。斯皮尔博格对于电影游戏有过十几年不算成功的尝试，而随着次世代的到来，他认为好莱坞的电玩时代即将来临。作为当代最伟大的电影导演，斯皮尔博格没有理由落于人后。



电影游戏档案
《黑客帝国》相关游戏
销量：650万套
发行商：Atari

巨人的游戏

年过花甲的维亚康姆首席执行官萨默·雷石东据称是好莱坞头号游戏迷，不过他的游戏不是用已经很不灵活的手来操作FPS——闲暇时，他会把时间花在爱犬默里身上，或者静静地观察他的好莱坞山庄豪宅中喂养的热带鱼。雷石东的资本“游戏”从20几年前就已经开始。他曾经个人投资于Midway，然后静静地看着他持有的76%股份升到6.7亿美元的价值。对Midway的投资让雷石东想到了1985年对MTV的经典并购案。“我不是年轻人，但同样可以看到MTV将改变世界；我也不是玩家，但同样可以看到接下来的文化转移将轮到电子游戏。”

从2003年11月开始，雷石东在Midway上的个人投资急速增加，短短几个月内，其持股比例增加了将近一倍。Midway的发展方向其实都是由雷石东制定的，包括该公司的两名主管和主席候选人都是由雷石东提名指定。虽然雷石东一直不愿意承认，但由雷石东个人投资为第一步骤，紧接着将维亚康姆打入游戏业的计划已经成为摆在台面上的事实。由于游戏等新媒体的兴起，电视等传统媒体的影响力正逐渐衰退，尤其是广告客户最为重视的18～34岁年轻观众群正大规模转移到游戏领域的趋势越来越明显，维亚康姆等传媒集团正面临极大的潜在危机。

在电影和电视等传统媒体上成长起来的公司有着雄厚的经济实力，然而在游戏市场上他们还严重缺乏经验。不过美国人做生意最厉害的地方就在于资本运作。既然直接投资铩羽而归，那就把资金投入到游戏公司，让这些已经在游戏业站稳脚跟的企业成为自己的一份子。华纳曾打算收购美国排名第三的游戏公司THQ，而迪士尼差一点就买下了Activision。维亚康姆对这两家公司的影响更为巨大。Activision每年都有大批游戏基于维亚康姆的电影和电视作品，而THQ年收入的四分之一来自维亚康姆授权的游戏。维亚康姆若是直接进入游戏业，THQ将会是最佳收购对象，而THQ若是被收购，必然会引起一连串的收购行动。摩根证券分析家迈克尔·派屈特认为，大型传媒集团之间长期处于博弈状态，一家公司购买了一个电视台，必然会有另外一家公司收购另外一个类似的电视台。维亚康姆若是以收购的方式进入游戏业，其他竞争对手必然会通过同样的方式进入游戏业。2004年6月，雷石东曾公开表示，维亚康姆曾准备收购EA。但这家市值一度突破200亿美元的游戏公司不是那么容易到手的，维亚康姆的收购提议遭到了EA毫不犹豫的拒绝。不过不管怎样，来自传媒大鳄的投资行动对于游戏公司的股票是有利无弊的。雷石东对Midway股票的大规模收购让这家公司的股价在不到半年的时间里上涨了3倍。在雷石东大规模参股前，Midway连续17个季度亏损，《致命格斗》等系列的日薄西山使其几乎濒临破产境地。雷石东成为大股东后派出了自己的女儿莎莉出任董事局成员，原Midway首席执行官尼卡斯特罗被辞退，雷石东对该公司进行了大刀阔斧地改革。在短短的两年内，Midway的业绩迅速提升。目前，Midway有三部与电影相关的游戏都受到了广泛关注，一个是由著名影星文·狄塞尔主演、电影和游戏同步制作中的《The Wheelman》，《间谍猎人》也是电影和游戏同步制作的项目，电影版由吴宇森导演、The Rock主演，还有一部则是与吴宇森和周润发合作的《枪神》。

也有一些传媒公司选择自己成立游戏分部的方式进入游戏业。其中最成功的案例当属Vivendi Games。环球早在上世纪90年代就已经成立了游戏部，并且推出了《古惑狼》等销量极高的游戏。其后环球与法国的Vivendi集团合并，Universal Games也更名为Vivendi Universal Games，今年中，这家公司更名为Vivendi Games。Vivendi Games的发展过程体现了大型传媒集团典型的收购扩张战略，其最成功的并购案包括对Sierra Games和暴雪的收购。由于暴雪的《魔兽世界》，Vivendi Games上一季度的收入增长了将近两成，成为Vivendi集团表现最出色的一个部门。目前Sierra旗下也有很多根据电影制作的游戏，例如《疤面煞星》、《迈阿密风云》、《冰河世纪2》等。

相比之下，迪士尼的Buena Vista Games和华纳的华纳互动娱乐在规模上要小很多，而且其游戏作品主要局限于母公司的热门电影。与EA等业内大鳄相比，他们所占的市场份额微乎其微。不过这些公司的存在已经表明了好莱坞将游戏纳入麾下的野心，而它的背景是好莱坞背后的传媒集团将所有娱乐媒体综合的无止境的扩张计划。与这些大鳄相比，EA等大型游戏公司也只不过是小角色，当游戏业真正发展到电影或音乐产业的规模时，传媒大亨们决不可能袖手旁观。好莱坞电影公司的背后都有一个传媒集团的母公司撑腰，派拉蒙的母公司是维亚康姆，环球的母公司是NBC环球（通用电气于2003年从Vivendi手中买走其美国娱乐资产，与旗下的NBC集团合并为NBC环球），20世纪福克斯的母公司是新闻集团……娱乐产业的大公司们似乎都免不了走上被传媒集团并购的命运。游戏产业目前仍能处于相对独立状态是由于尚未成长为与电视、电影和音乐一样的主流娱乐，但它的蓬勃发展已经进入传媒大亨们的视野。娱乐产业的竞争是传媒集团间的博弈游戏，不管是电影还是游戏，只不过是这些巨人们争夺娱乐产业霸权的局部战场。



电影游戏档案

《X战警》相关游戏

总销量：650万套

发行商：Activision

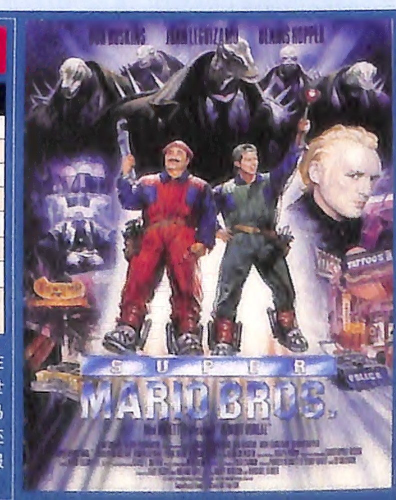
尴尬的游戏电影化

当游戏的影响力逐渐壮大，当玩家数量超过了美国总人口的四分之一，好莱坞开始注意到一个新的电影题材——游戏电影。早在上世纪80年代初，以游戏为主题的电影就已经出现，《电子世界争霸战》(Tron)就是十分著名的一部以虚拟游戏世界为主题的电影。而根据《吃豆人》改编的电视动画也在当时获得了相当高的收视率。随着更加著名的游戏品牌的出现，好莱坞开始尝试用这些品牌吸引观众。1993年的《超级马里奥兄弟》成为一部试水之作，结果这部根据历史上销量最高的游戏制作的影片彻彻底底地失败了。不仅如此，在其后的很长一段时间内，大多数游戏电影似乎都是B级大烂片的标志。电影拍摄预算是这些影片难以成大气候的主要原因，游戏大作的最高预算标准是4000万美元，而在好莱坞，没有1亿美元的预算很难拍出A级大片。大多数好莱坞片商对于游戏电影报以尝试性态度，能够花大力气拍摄的游戏电影不多。不过在《古墓丽影》之后，游戏电影的命运开始出现转机，该片所引起的社会效应和票房收益让好莱坞真正意识到了游戏电影的潜力。而一些专门奔走于好莱坞和硅谷之间的经纪公司为游戏电影创造了更为便捷的投资环境，短短几年间，几乎所有带点名气的游戏作品都开始尝试电影化。可惜，玩家们期待的A级大片仍然是少之又少。

游戏电影档案

超级马里奥兄弟	
首映时间	1993年5月28日
片长	104分钟
首周票房	8,532,623美元
全美票房	20,844,907美元
总预算	46,000,000美元
发行	Buena Vista
导演	Annabel Jankel、Rocky Morton
主演	Bob Hoskins、John Leguizamo、Samantha Mathis

剧情梗概 马里奥与路易为了拯救公主在“Dinohattan”展开冒险。这是一个隐藏的世界，这个世界中的居民由恐龙进化而来。马里奥与路易面临着邪恶的蜥蜴王的威胁，还要与巨大的爬虫王库巴战斗，阻止他们征服世界的阴谋。



硅谷里的赏片会

在美国旧金山南边广阔的峡谷里面，沿着US-101公路，分布着数不清的高科技公司。这就是传说中的硅谷。Capcom的美国总部就在US-101公路旁一个不起眼的办公园区里，它的周围坐落着一些名气大得多的巨型企业，比如说惠普。硅谷是一个非常宁静的地方，没有大都市的喧嚣，没有交通的拥挤，只有浓浓的科研气氛。这里最热闹的时候可能是某些学术会议，或者市场营销会议。而Capcom却给这里带来了一场浮世的喧嚣——一场好莱坞的新闻发布会。

1993年，Capcom凭借《街头霸王II》风生水起，这款游戏的街机版支撑着全球的街机业，而家用机版各种版本的总销量超过1000万套。丰厚的利润让Capcom的目光瞄准了一个更大的市场——好莱坞。为了拍摄《街头霸王》，Capcom投入了4000万美元，这是它有史以来最大的一笔投资。1994年9月的一个星期四，Capcom满怀信心地召集了一批演员和记者参加它的首映会。等候大厅里摆着一排《超级街头霸王II》的街机，一群孩子们围在旁边玩得起劲，大人们在一旁好奇地看着。

《街头霸王》是最早的电影游戏一体化项目之一。1994年圣诞的黄金档档期间，环球在美国2000多家影院播放了该片。而使用实拍技术将电影演员形象直接输入到游戏中的《街头霸王：The Movie》也在同步制作中。用游戏的名气拉动电影的票房，再用电影的名气拉动下一款游戏的销量，Capcom的连环营销策略差一点就完美了——这一点往往正是胜负的关键。

在《街头霸王》之前，迪士尼投入了4600万美元拍摄《超级马里奥》。这部电影在1993年夏季档期上映，以票房的惨烈失败告终。卡通化的世界被真人演绎后变得面目全非，在电影中，玩家看不到任何熟悉的影子。但环球和Capcom相信，《街头霸王》有着更适合电影化的背景。更贴近真实的人物形象、



更为复杂的人物故事背景，将这样一部游戏拍摄电影似乎更加容易。问题是：在好莱坞还没有人知道该如何将游戏拍成电影。他们可以驾轻就熟地小说和漫画改编成一流大片，毕竟这些传统的媒乐趣都产生于被动的接受，观众和读者在单纯的赏过程中获得乐趣。而游戏是一种互动的媒体，其是格斗游戏的乐趣完全产生在操作的过程中。外，游戏无法给电影工作者提供电影拍摄必要的材，例如：引人入胜的剧情、具有充分演技发挥间的角色。

Capcom希望通过现实的明星让人们加深对戏中人物的印象。Capcom的《街头霸王》电影项经理艾达说，当观众从电影院出来后，对于游戏会有全新的认识。尚格云顿的硬派形象与游戏中古列有很多相近之处，但对于玩家来说，古列最的特征不是发达的肌肉，而是他的必杀技（音速刀和腿刀）。可惜玩家们的这一点愿望没有得到足。《街头霸王》犯下了与《超级马里奥》同样的误，在电影中，玩家找不到任何熟悉的感觉。

感动一百万人

或许是因为对游戏本身缺乏了解，或许是其观察的角度不同，好莱坞的剧本作者经常将剧本改得面目全非。早期的《超级马里奥》和《街头霸王》可参考的素材太少，改编电影的难度更大。不过随着游戏类型的发展完善，以剧情为卖点的游戏越来越多，EALA主管尼尔·杨一直追求的"让人哭泣"的游戏并不罕见。正在开发《战争机器》的克里夫曾经被一款来自日本的RPG感动得落泪。"当我控制主角爬上梯子告诉女主角我爱她时，那一瞬间，我流下了眼泪。"克里夫说的这款游戏是世嘉在MEGA CD上推出的《露娜》。我们或许很难想像这么一位开发硬派动作游戏的制作人会被一款没有任何动作元素的日式RPG感动，但剧情是否感人是不分国界、没有文化隔阂的，不管是RPG还是动作游戏，不管是游戏还是电影。



能够让人感动到落泪的游戏很少，《战神》制人贾飞说："我的妻子这么说过：我非常敏感，他媒体讲述的很多故事都会让我落泪，但我从来有因为游戏而哭过。"不过随着游戏表现形式的富，让人感动的游戏越来越多，大多数玩家相信有过与克里夫相同的经历。这类以剧情致胜的游似乎更容易拍摄成电影。可惜在欧美游戏市场，剧情取胜的游戏却没有多大的生存空间。美国玩喜欢动作游戏和体育游戏，剧情感人的RPG大多自日本，并且有着典型的日式风格，对于这类品，好莱坞的电影人有着理解上的困难。《最终想》是为数不多的，能够让美国人感动的日RPG，但在好莱坞眼中，即便是这样的超大作也得荒谬可笑。他们不明白游戏主角为什么要长着钉状的头发，不明白为什么要带着一把现实中不能挥得动的、比人还高的巨剑。因此在哥伦比亚Square合作的《最终幻想：灵魂深处》中，《最终想》的一切特色都消失不见，玩家看到的是一部套的、让人昏昏欲睡的科幻故事，没有了剑与魔的浪漫、没有了独特的幻想世界观、没有了让人畏的召唤兽，这样的《最终幻想》如何能让玩家受？

既然好莱坞无法理解日本游戏的幻想情节，游戏商大可用自己积累的CG技术自己拍摄电影。从《最终幻想VII》开始，CG技术在游戏产业中的用已经呈现出好莱坞的风范。对《灵魂深处》的

街头霸王

街头霸王	
首映时间	1994年12月23日
片长	102分钟
首周票房	6,859,495美元
全美票房	33,423,521美元
全球票房	105,414,729美元
总预算	40,000,000美元
发行	哥伦比亚三星
导演	Steven E. de Souza
主演	Jean-Claude Van-Damme、Ming-Na



剧情梗概 拜森劫持了63名联合国救济工人，要求在24小时内获得20亿美元赎金。古列上校带着军队与其战斗到底，并拯救人质。行动中出现了寻找沙盖特复仇的春丽、巴洛克和本田，而隆与肯竟是沙盖特的爪牙。

双截龙



双截龙	
首映时间	1994年11月4日
片长	89分钟
首周票房	1,376,561美元
全美票房	2,341,309美元
发行	Gramercy Pictures
导演	James Yukich
主演	Mark Dacascos、Scott Wolf、Robert Patrick

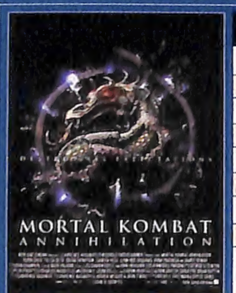
剧情梗概 洛杉矶大地震的几年后，神圣护身符的守护者Satori带大了两个孤儿，并传授其武艺。邪恶的Koga Shuko找到了半块护身符，并抢走了Satori手中的另外半块，拥有了强大的力量。能够阻止他的只有Billy和Jimmy这两个孤儿。

致命格斗

致命格斗	
首映时间	1995年8月18日
片长	101分钟
首周票房	23,283,887美元
全美票房	70,454,098美元
全球票房	122,195,920美元
录像带出租收入	36,600,000美元
总预算	20,000,000美元
发行	新线
导演	Paul W.S. Anderson
主演	Christopher Lambert、Robin Shou

剧情梗概 在雷神Rayden的指引下，战士Liu Kang、警探Sonja Blade和动作片明星Johnny Cage来到了一个遥远的荒岛参加少林比武大会"Mortal Kombat"。一旦异世界势力赢得十次比赛，他们就会征服地球，现在他们已经赢了九次……

致命格斗2



致命格斗2	
首映时间	1997年11月21日
片长	91分钟
首周票房	16,771,694美元
全美票房	35,927,406美元
全球票房	51,376,861美元
总预算	30,000,000美元
发行	新线
导演	John R. Leonetti
主演	James Remar、Robin Shou

剧情梗概 Shao Kahn皇帝试图将Sindel女王复活，将地球与异世界合而为一。Rayden告诉勇士们，要阻止世界毁灭，惟一的办法就是为Sindel的灵魂带来安宁，而他们的时间只有7天。

古墓丽影

古墓丽影	
首映时间	2001年6月11日
片长	100分钟
首周票房	47,735,743美元
全美票房	131,144,183美元
全球票房	274,700,000美元
DVD出租收入	62,800,000美元
总预算	80,000,000美元
发行	派拉蒙
导演	Simon West
主演	Angelina Jolie



剧情梗概 每隔5000年，太阳系特殊星相出现之时使用某古圣物将可控制时间。劳拉在父亲收藏的箱子里找到了时钟，而这个时钟正是古圣物之一。然而一个叫做光明会的神秘组织也在寻找圣物，并试图得到控制时间的能力统治世界……

败进行深入总结后，SE走上了以玩家为中心的FANS向道路。《最终幻想VII 再临之子》的剧情是普通观众绝对不可能理解的。这部深刻建立在游戏原作基础上的纯CG动画通过DVD和UMD的销售获得了商业成功，但受众面的限制使得SE不敢将其打入电影院。在市场划分上，电影与游戏的区别在于前者是大众化娱乐，而后者是有着典型市场细分特征的小众化娱乐。在日本经常有一些游戏号称“感动一百万人”，对于电影，这句话意味着毫无保留的惨败。在美国，电影票价约9美元一张，若一部电影只有一百万人次看过，其票房约900万美元。这样的票房收入连支付演员片酬都不够用。即使是《最终幻想VII》这种销量将近1000万套的超大作，即便保证所有玩家都能购票欣赏，也只能获得9000万美元的票房收入。除去电影院和发行商的抽成，制片方只能从中拿到4500万美元。以《灵魂深处》1.4亿美元的成本预算，这样的票房收入要让投资方大约亏损1亿美元。即使加上利润丰厚的DVD销售收入，这种级别的电影单靠玩家的支持也绝对无法让投资者盈利。因此，如何在保证玩家埋单的同时吸引其他观众，是摆在电影和游戏公司面前最大的难题。《再临之子》用一年的时间实现了全球240万套的总销量，而《金刚》DVD在美国发售第一周就卖出了650万套。《再临之子》获得了小范围成功，但它的成功距离好莱坞级别还有漫长而遥远的距离。

好莱坞红娘

受众面较窄的特点注定了大多数游戏电影只能是投资相对较小的二线电影。虽然与一线大片终究无法相比，但是能够从好莱坞片商那里得到授权费对游戏公司来说毕竟是一个好的开始。而各种经纪公司的活跃进一步推动了游戏的电影化，他们是活跃在好莱坞的红娘。

好莱坞顶尖经纪公司如今已全面进入游戏业，有越来越多的游戏公司成为他们的客户。好莱坞三大顶尖经纪公司CAA、ICM和Endeavor都设立了专门的游戏部门，有大批专门的经纪人奔走于好莱坞和硅谷之间。他们的客户不仅包括大型游戏发行商，还包括一些规模较小的游戏制作室。id Software将《毁灭战士III》和《重返德军总部》的版权分别卖给华纳和索尼时，整个公司只有二十几名员工。没有CAA这样的经纪公司，这种授权交易是很难实现的。“要让我们自己实现这样的交易是想都不敢想的。”id的首席执行官托德·霍伦谢德说。

ICM与人脉极广的业内老手凯斯·博斯基一起成立了一个游戏分部，博斯基在Eidos工作时成功地将《古墓丽影》的电影版权卖给了派拉蒙。票房仅次于《古墓丽影》的“《生化危机》系列”也是由ICM公司一手促成，导演保罗·安德森和女星米拉·乔沃维奇都是ICM的客户。几年前为了卖出《古墓丽影》的电影版权，博斯基几乎跑遍了好莱坞，虽然劳拉在娱乐圈内名气不小，但大多数电影公司对于拍摄《古墓丽影》兴趣不大。而游戏业在与好莱坞的沟通方面还存在很大的缺陷。经纪公司的介入正在填补这种缺陷。“我们的游戏部专门服务于游戏公司和对游戏感兴趣的娱乐公司。这在好莱坞是不多见的。我们不是那种什么都做的部门。我们的目标是建立基于游戏的电影品牌，我们的工作就是寻找这样的机会，这在经济上和创意上都有很大的发挥空间。”博斯基说。



另外一家经纪公司是Endeavor，它的客户包括文·狄塞尔、珍妮弗·加纳等。“我们很多较为年轻的客户是玩着游戏长大的，他们了解这种媒体的重要意义。”该公司的游戏技术部常务董事罗伯·塞巴斯蒂安说。

经纪公司从这些游戏电影的交易中得到的佣金视特定项目而定，通常的标准是收入的10%。一般一款百万大作改编的电影能够让经纪公司获得50万美元的佣金。这笔收入不算很高，但随着游戏电影的数量不断增加，从该业务中得到的收入也将十分可观。“只从游戏领域中得到的收入是否能够满足这些经纪人还有待观察。”Carbon 6公司的创始人麦基说。

CAA最近最大的一单游戏电影买卖是微软的《光环》。微软找到CAA是自然而然的事，毕竟该公司的谢默斯·布莱克利是Xbox的主要研发人员，《光环》电影这种肥水当然不能流入外人之田。微软很喜欢将《光环2》的成绩与电影对比，这款游戏首发销量240万套，首日销售额达1.25亿美元，超过了所有电影的单日票房。对于电影版，微软同样有着极高的要求。微软向剧本作者亚力克斯·加兰德(《惊变28天》作者)支付了100万美元，并要求电影公司至少准备7500万美元的电影制作预算，必须交纳至少1000万美元的保证金，且票房收入的15%归微软所有。不过好莱坞对这部超大作的兴趣并没有微软想像得那么大，被多家电影公司谢绝之后，微软只能降低价码，保证金降到了500万美元，票房提成降到10%。CAA的另外一个重要客户是维尔·莱特，《模拟人生》的制作人。目前他正在构思两部电视剧。而《阿比逃亡记》也因为CAA的努力而开始进入电视和电影领域。此前CAA说服了皮尔斯·布鲁斯南参与到EA的《007》系列作品中。

如果说传媒大鳄的最终目标是统一所有娱乐领域，那么经纪公司则是各娱乐领域统一过程的催化剂。娱乐经纪人的身影遍布好莱坞，他们的人际资源深入到所有可能的娱乐领域，挖掘所有潜在的商机，推动了各种媒体形式的互相渗透。经纪公司在电影和游戏领域间的深入渗透正在让游戏电影化进入前所未有的蓬勃发展的时期。虽然我们暂时只能看到屈居二线的游戏电影，但我们同时可以看到，次世代的游戏越来越接近电影娱乐，微软等公司的超大作主义也正在积极酝酿。当两种媒体本身在制作规模和受众方面趋于一致，二者的界限将日益模糊，游戏领域的超大作也将真正成长为能产生社会轰动效应的一流大片。

古墓丽影2	
首映时间	2003年7月21日
片长	117分钟
首周票房	21,783,641美元
全美票房	65,660,196美元
全球票房	156,505,388美元
DVD出租收入	41,660,000美元
总预算	90,000,000美元
发行	派拉蒙
导演	Simon West
主演	Angelina Jolie



剧情梗概 沉入大海的月神庙里藏着传说中的“潘多拉魔盒”，该魔盒蕴藏足以毁灭人类的巨大能量。香港黑社会头子陈洛得到了潘多拉魔盒，而在其背后隐藏着一个试图控制和毁灭世界的犯罪集团。

生化危机	
首映时间	2002年3月15日
片长	100分钟
首周票房	17,707,106美元
全美票房	40,119,709美元
全球票房	101,854,457美元
DVD出租收入	41,600,000美元
总预算	32,000,000美元
发行	索尼电影
导演	Paul W.S. Anderson
主演	Milla Jovovich

剧情梗概 一种病毒从秘密实验室“The Hive”中泄漏了，将员工全部变成了丧尸。中央电脑为防止病毒进一步扩散而关闭了基地。母公司安布雷拉派出了雇佣兵部队，他们发现了因神经毒气而失忆的艾丽斯……

生化危机：启示录	
首映时间	2004年9月10日
片长	100分钟
首周票房	23,036,273美元
全美票房	50,740,078美元
全球票房	129,394,835美元
总预算	43,000,000美元
发行	索尼电影
导演	Alexander Witt
主演	Milla Jovovich

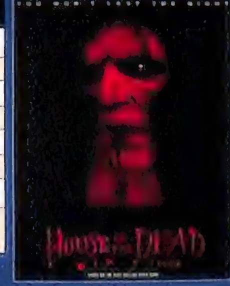


剧情梗概 Cain将军命令The Hive重新开放，浣熊市因此受到全面感染。艾丽斯与其他幸存者如吉尔·瓦伦丁，佣兵卡罗斯等人必须与丧尸和恐怖的变异生物战斗，逃出浣熊市。

最终幻想：灵魂深处	
首映时间	2001年7月2日
片长	106分钟
首映票房	11,408,853美元
全美票房	32,131,830美元
全球票房	85,131,830美元
DVD出租收入	79,000,000美元
总预算	137,000,000美元
发行	索尼哥伦比亚
导演	坂口博信

剧情梗概 2065年，幽灵状外星人的下一次大进攻即将开始。Aki Ross博士要在进攻开始前发现入侵者的秘密，不仅要拯救被外星物质感染的自己，更要拯救全人类。

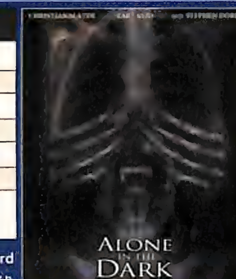
死亡之屋	
首映时间	2003年10月10日
片长	90分钟
首映票房	5,683,000美元
全美票房	10,199,354美元
总预算	7,000,000美元
发行	Artisan Entertainment
导演	Uwe Boll
主演	Tyron Leitso，Clint Howard



剧情梗概 在剧情上，本片是游戏版《死亡之屋》的前传。故事发生在一个小岛上，一个重金属乐队的派对引来了一群大学生和一个海岸警卫队队员。他们发现，这个岛上还有一群恐怖的丧尸和怪物，他们受死亡之屋里的某恶魔所控制。

鬼屋魔影

首映时间	2005年1月28日
片长	96分钟
首映票房	2,834,421美元
全美票房	5,132,655美元
总预算	20,000,000美元
导演	Uwe Boll
主演	Christian Slater、Tara Reid



剧情梗概 超自然现象侦探Edward Carnby正在调查一起神秘案件，线索将他带到了"影之岛"。这里有一个恶魔受到了古文明种族Abaskani的崇拜，他正准备再次复活征服世界……

吸血鬼莱恩



首映时间	2005年10月23日
片长	96分钟
首映票房	1,550,000美元
全美票房	2,405,420美元
总预算	25,000,000美元
导演	Uwe Boll
主演	Kristanna Loken

剧情梗概 在18世纪的罗马尼亚，半吸血鬼莱恩经常会进入嗜血状态，但体内流着一半人类血液的莱恩一直对人类心怀愧疚。她的父亲是吸血鬼之王，强奸了她的母亲之后才生下了她。两位吸血鬼猎人劝服她加入了剿灭吸血鬼的行列。

毁灭战士

首映时间	2005年10月20日
片长	100分钟
首周票房	15,488,870美元
全美票房	28,031,250美元
全球票房	43,831,250美元
总预算	70,000,000美元
发行	环球
导演	Andrzej Bartkowiak
主演	The Rock、Karl Urban



剧情梗概 2145年，位于火星偏远地带的科学研究中心出现了怪物，所有试验都终止了，通讯也中断了。火星舰队派出了紧急应变策略小组前往营救。然而当他们到达研究基地时，却发现等待他们的竟是一个地狱般的世界。

寂静岭

SILENT HILL

首映时间	2006年4月21日
片长	127分钟
首周票房	20,152,598美元
全美票房	46,982,632美元
全球票房	72,583,562美元
总预算	50,000,000美元
发行	TriStar Pictures
导演	Christophe Gans
主演	Radha Mitchell

剧情梗概 Rose带着染上怪病的女儿Sharon误入寂静岭，Sharon突然失踪。Rose碰到了以女儿的幻象出现的恶魔，恶魔告诉她：要想让女儿回到你身边，你就要让暗黑力量占据这个小镇并杀死所有想消灭这些怪物的人类……

死或生

首映时间	2006年10月20日
总预算	30,000,000美元
发行	米高梅
导演	元奎
主演	Devon Aoki、Natassia Malthe



影片简介 由香港导演元奎执导的《死或生》选择了桂林和横店影视城这两个地方拍摄，电影中自然会有不少中国化感觉。从相继公开的几段预告片来看，《死或生》的确有很多胡闹之处，不过几位女主角可都是各种成人杂志的封面女郎，看来剧组对《DOA》的长处也都是颇为了解的

游戏电影人特别档案

乌维·保尔

Uwe Boll

说起游戏电影就不能不提乌维·保尔，这位专门拍摄游戏电影的德国导演被玩家视若鬼魅——凡是他拍摄的游戏电影必然要将原作糟蹋得一塌糊涂。乌维·保尔被很多玩家封为"有史以来最烂的导演"，网上甚至出现了"阻止乌维·保尔"的联名请愿，以其名字为域名的网站里，第一句话是："亲爱的保尔博士，请不要再拍电影了"。而对于电影遭到的恶评，保尔一向认为是"观众太蠢"。保尔经常在网络论坛上与玩家和影迷们激烈对骂，久而久之竟召来了一批崇拜者。不过这些崇拜者从来都不是保尔的影迷，他们只想知道保尔的下一部电影要将游戏糟蹋成什么样子，然后欣赏保尔与影评者上演的活剧。很多玩家认为，保尔之所以烂片不断，是因为德国的税法里有一条鼓励电影人大胆创作的规定：电影如果票房太差，制片人可以得到免税鼓励。可是在2006年1月，这条税法已经被取消，而保尔的烂片生涯似乎还没有结束。

好莱坞经常将电影拍摄外包到其他国家，这样做有一个好处是可以得到某些国家的政策支持。德国之所以成为很多烂片的出产地就是因为它的那条漏洞百出的税法。保尔深爱着电影，总是误以为自己拥有别人无法发觉的电影才华。童年时，保尔就用Super 8家庭摄影机拍摄短片，后来到了慕尼黑和维也纳学习导演艺术。他还在科隆学过文学和经济学。1995年30岁的保尔终于混到了文学博士学位。1995～2000年间，保尔在Taunus Film-Produktions公司担任导演和制片人。2000年，保尔创立了"Boll KG"电影公司。2003年的《死亡之屋》是保尔的"成名作"，在IMDB（全球最大的电影资料库）的"影史百大烂片"中，该片排名33。这部电影竟点燃了保尔博士对游戏电影的热情，从此专门拍摄游戏电影，一发而不可收拾。紧随其后的《鬼屋魔影》再创"佳绩"，在IMDB百大烂片中位列16。2005年上映的《吸血鬼莱恩》也不负众望地进入了百大烂片之列，排名第45。人们相信接下来的《地牢围攻》将有望进入百大烂片TOP 10，如果不幸没能入选，没有关系，紧接着还有《恐惧效应》、《孤岛惊魂》等等，相信总有一部会获此殊荣……


乌维·保尔
Uwe Boll

参考附录

在游戏历史上，销量能够超过1000万套的游戏寥寥无几。虽然没有正式的统计数据，不过根据日本CESA的统计加上欧美屈指可数的几款千万级大作，游戏历史上全球销量超过1000万套的游戏应该是15款左右。如果按款游戏50美元的价格计算，1000万套销量意味着5亿的销售额。而在电影历史上，票房超过5亿美元的电有43部。此外，这些电影还有非常可观的DVD销售收"《星球大战》系列"的DVD销量就超过了1.25亿套。

全球历史票房榜

排名	电影	年份	全球票房	全美票房	海外票房
1	泰坦尼克号	1997	1,835,400,000	600,788,188	1,234,600,000
2	指环王3	2003	1,118,900,000	377,027,325	741,900,000
3	哈利·波特	2001	975,800,000	317,575,550	658,200,000
4	星战前传1	1999	925,600,000	431,088,301	494,500,000
5	侏罗纪公园	1993	920,100,000	357,067,947	563,000,000
6	指环王2	2002	918,700,000	341,786,758	579,000,000
7	怪物史莱克2	2004	918,500,000	441,226,247	477,300,000
8	哈利·波特4	2005	892,200,000	290,013,036	602,200,000
9	哈利·波特2	2002	869,400,000	261,988,482	607,400,000
10	海底总动员	2003	864,600,000	339,714,978	524,900,000
11	指环王	2001	862,200,000	314,776,170	548,800,000
12	星战前传3	2005	848,800,000	380,270,577	468,500,000
13	蜘蛛侠	2002	821,700,000	403,706,375	418,000,000
14	独立日	1996	813,200,000	306,169,268	507,000,000
15	星球大战	1977	798,000,000	460,998,007	337,000,000
16	哈利·波特3	2004	789,800,000	249,541,069	540,300,000
17	狮子王	1994	789,300,000	328,541,776	461,200,000
18	蜘蛛侠2	2004	784,000,000	373,585,825	410,400,000
19	E.T.	1982	772,000,000	435,110,554	337,000,000
20	纳尼亚传奇	2005	740,000,000	291,706,092	448,300,000
21	黑客帝国2	2003	735,600,000	281,576,461	457,000,000
22	阿甘正传	1994	679,700,000	329,694,499	350,000,000
23	灵异第六感	1999	672,800,000	293,506,292	379,300,000
24	加勒比海盗	2003	653,900,000	305,413,918	348,500,000
25	星战前传2	2002	648,300,000	310,676,740	337,600,000
26	超人总动员	2004	631,400,000	261,441,092	370,000,000
27	失落的世界	1997	615,100,000	229,086,679	386,000,000
28	耶稣受难记	2004	611,400,000	370,274,604	241,100,000
29	世界大战	2005	591,400,000	234,280,354	357,100,000
30	黑超特警组	1997	589,400,000	250,690,539	338,700,000
31	谍中谍2	2000	565,400,000	215,409,889	350,000,000
32	冰河世纪2	2006	565,300,000	195,316,542	386,700,000
33	绝世天劫	1998	554,600,000	201,578,182	353,000,000
34	金刚	2005	549,200,000	218,080,025	331,100,000
35	后天	2004	542,800,000	186,740,799	356,000,000
36	星球大战	1980	534,200,000	290,475,067	243,700,000
37	小鬼当家	1990	533,800,000	285,761,243	248,000,000
38	怪物公司	2001	529,100,000	255,873,250	273,200,000
39	马达加斯加	2005	528,400,000	193,595,521	334,800,000
40	人鬼情未了	1990	517,600,000	217,631,306	300,000,000
41	终结者2	1991	516,800,000	204,843,345	312,000,000
42	拜见岳父2	2004	513,500,000	279,261,160	234,300,000
43	阿拉丁	1992	502,400,000	217,350,219	285,000,000



在路上

■ 悠闲

在关于永无乡的故事里，小飞侠彼得·潘是一个永远长不大的孩子，尽管这个故事有一个让人感伤的结局，但永远也不会长大的男孩还是深深打动了所有的成年人。在成年人的世界里，很多人终于明白了自己到最后也不过是一个孩子。这是一个成年人很忌讳的话题，在这个话题里，尽管大多数人知道答案，依然不肯承认。对于这种默认的潜规则，以及已经形成的成人世界体系，少年们的想像力在无穷尽地抗争着。这种抗争到了近代，最主要的表现阵地就是电子游戏。

事实上，作为通常被游戏爱好者赞颂为第九艺术的电子游戏，在诞生之初拥有极其专业的互动娱乐性，之后随着技术和游戏消费者的要求不断攀升，其故事性和涉猎才渐渐广泛。当游戏进化到连一个动作游戏都需要曲折离奇的剧情之后，电子游戏所带来的文艺时代也随之来临。这个时候电子游戏所承载的已经不是少年们心中幻想的表达，而是成为了一种综合艺术的表现舞台，尽情展示上个世纪七八十年代还被人认为是幼稚的内容经过重新妆点之后散发的无穷魅力。

在游戏产业足以对全世界骄傲的日本，发达的电子游戏迅速分为两个极端，一方面尽情发挥互动娱乐的本质，另一方面则极尽可能地展现表演和编剧的能力，在这种两极分化之中，关于游戏的评论和相关作品的诞生也就在情理之中。随着游戏产业的不断壮大，游戏爱好者们不仅仅满足于沉浸在商家制造的种种商业游戏之中，正如漫画作品可以引发围棋风潮一样，游戏和文学的共通性在这个时候得以显现。

其实游戏和文学的相互依赖来的比想像得更早一些。在国内外早期最为著名的文字网络游戏(MUD)中，文学的意义无疑是被发挥到了最大限度。那个时代的网络游戏没有明确的游戏画面，网络速度也不足以支撑大量数据的传输和运行，因此一切内容都是依靠文字来表现的。无疑这个时候是最具想像力的时代，文字网络游戏所代表的精华部分就是每个人想像力的构成方式和角度都不一样，因为有了千万个哈姆雷特式的解释，也就有了形形色色的游戏玩家。正因为游戏文学所受众的读者先有了互动感受，有了对游戏作品的极大认同感，使得这种文学形式逐渐以各种方式在各种领域绽放，其中最为著名的当属游戏厂商授权发布的种种官方小说。最近销售火爆的游戏背景科幻小说《光晕》(即《光环》的小说版)和《魔兽世界》的官方小说《永恒之井》等作品，无疑证明了游戏文学的强大生命力和广泛受众。

随着文字表达平台的开放，最初只是存在于普通平面媒体的游戏文学逐渐成为各种载体上游戏玩家们承载各自梦想的另外一种延伸。随着这种情况逐渐的深入，游戏文学终于成功地走出了自己的路，成为一种不容忽视的存在。

正如标题所说，游戏文学，正在路上。



最初幻想
逐渐大众化的游戏文学

电子游戏本身的历史并不长，所以其大部分营养需要从其他已经成形的艺术形式之中汲取，譬如太空歌剧和基本的戏剧理论等等元素。吸取了这些文学元素的电子游戏渐渐开始变得成熟，毕竟一个能够自圆其说的故事往往比没有缘由的战斗更能得到大众的认同。随着技术和制作经验的渐渐成熟，游戏之中拥有的文学要素甚至成为了游戏之中重要的卖点。当命运交叉的故事成为一个游戏的全部核心内容时，如同《街》这样的作品，很多故事之中表现不同个人体验的段落已经非常接近现在成熟的商业电影，同时也让人体验到了意大利文学家卡尔维诺曾经提出的许多新奇概念实践之后的模样。

游戏与其他艺术形式的结合日渐完美，更增加了游戏爱好者的信心和兴趣。在这一段时间内游戏的类型和数量都得到极大的增加，使得游戏玩家的层面得到了相当程度的拓展。在这段时间内游戏文学已经渐渐兴起，这时的游戏文学大多数由已经拥有一定创作经验，甚至拥有一定创作成就的人来完成。在中国早期的游戏小说之中，关于《MUD黑客事件》的介绍想必已经相当多了，在那个时期，COMMANDO的《勇往直前》，星河的《电脑网络游戏联军》等作品，现在已经成为无数人每次提起必会说到的经典之作。

在国内的游戏文学，其实更早一些时候的电子游戏教学书里已经充满了全能角度的大篇幅叙事，那个时候的读者往往不是为了某个游戏攻关而购买游戏攻略书，而是为了在书中体验某个自己完全没有玩过的游戏。在这种攻略里，游戏的文字和读者的个人想像力结合成了美妙的想像，无数游戏细节被游戏爱好者在脑海中描绘出来，读者和作者的各自感受交织成了一种非常接近文学本质的阅读体验。在这之后的几年里，游戏文学真正成为拥有较大影响的存在，还是在其引入传统小说的种种创作思路和技巧之后，此时游戏文学终于和“游戏文字”的概念渐渐脱离，进而成为更加接近文学的存在形式。宏大的叙事，个人的体验，乃至于片断的截取，种种文学方式开始在游戏相关的题材中得到应用，游戏文学因此而更加繁荣。





在各种创作之间的界限愈发模糊的今天来看，单独划分游戏文学出来独立成一个领似乎并不理智。从表面上来看，游戏文学源于多的电子游戏爱好者，其作用也在回到众多的子游戏爱好者之中后，造成思考、感动和共鸣然而早期游戏爱好者的数量虽然众多，却没有够的联系方式能够凝聚成一个完整的群体，因当时的创作者们更喜欢将游戏文学单独分类来，独立表现其中所蕴含的独特魅力。

随着职业玩家的发展和传媒体系的逐渐善，游戏产业逐渐成为全球都无法忽视的重要业，一旦某种以创作和表达为主体的存在形式为产业，其所获得的利益必将使这种存在形式到更大程度的成长。作为游戏产业之中重要的个组成部分，游戏文学的传播范围和速度都得大大增加。在这种扩大传播范围的基础上，通网络和平媒，甚至还有电视电影媒体等形式，戏玩家逐渐寻找到了互相关注的联络纽带，游文学的发展也逐渐回到了玩家之中。更多的玩和专业从业人员开始创作游戏文学作品——心随笔、评论、前瞻和小说攻略等形式的文章成杂志的主要内容，也渐渐成为一种固定的模式。

随着时间的改变，游戏产业的整体环境也生了改变，对于大多数读者来说，在关于游戏文字之中寻找想像力已经不是对于他们来说最要的事了。游戏文学更多的意义已经接近了传的文学，就像之前所说的那样，对于读者来说游戏文学所代表的那种震撼随着视听享受的发而渐渐弱化，因此游戏文学的形式和内涵更加到广泛的关注。

随着属于中国自己的游戏文学大赛的展开中国的游戏文学水平已经到了一个很高的程度同时也随着网络游戏的发展和不断壮大，游戏商对于宣传的需求也催生了大量游戏相关文稿出现。这两者相加的结果就是，游戏文学越来大众化，在中国，电子游戏终于成为一种承载众多文化形式的综合载体。

沧海和浮云

游戏文学和幻想文学的纠葛



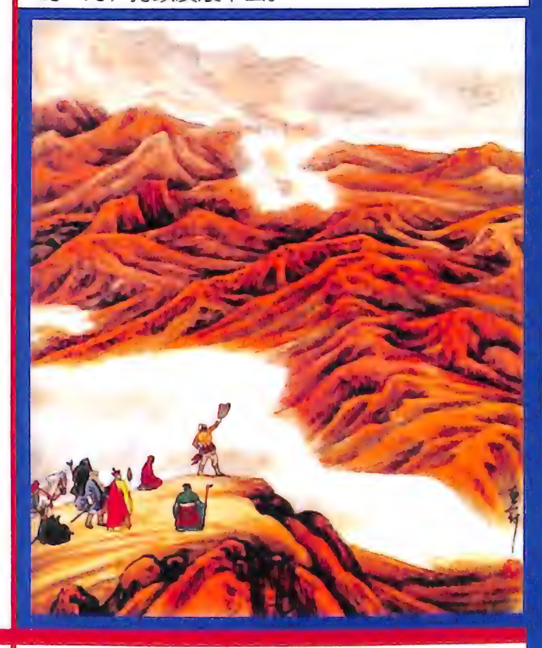
艺术创作的分界随着文化的融合逐渐模糊，文学也是一样。尤其是小说类作品，不必说在全世界范围内大卖的《达芬奇密码》内包含的内容就已经包含了许多专业领域，光是科幻小说这个类型的存在就已经能够说明问题。这种发展的趋势在电子游戏和游戏文学上表现得尤其明显，游戏影像素质的提高使得戏剧表演的成分逐渐提高，在剧情编排和故事演绎方面的要求也就进一步提高。对于电子游戏这种把幻想故事具体化的表现形式，往往会有人自然地和以往的幻想类创作题材做出种种对比。早期的《巫术》等RPG最初的形态往往战斗为主，叙事为辅，使得这种对比无法进行。当游戏发展到一个完全可以依赖影像叙事的程度之后，对于游戏中叙事手段和叙事水平的商榷其实已经悄悄开始了。

叙事是小说的主要手段之一，尤其是长篇小说，同时也是文学当中相当重要的一个组成部分。大部分影像作品的叙事最初都是从文字和图画叙事中演化而来的。对于更高一层的综合艺术电子游戏来说，叙事的重要程度基本上和互动性相当。利用互动叙事的电子游戏并非人们想像中的那么容易构架，因此更加容易出现纰漏，甚至出现严重的顾此失彼的情况。对于传统的幻想作品来说，这是不能容忍的情况。在大多数时候，电子游戏作品本身的品质和内涵决定了和它相关的游戏文学的水平。这里有一个很特殊的例子，曾经创立的“玄幻”这类小说先河的黄易本人文笔很差，但爱好者给予的相关评论水平相当之高，甚至超过了作品本身。这种情况在历史上很多作品身上曾经出现过，惟独不适用于游戏文学。电子游戏的制作本身要求已经接近登峰造极，而爱好者多数属于年龄层段较低的人群，因此产生超越原作的游戏作品可能性不高。

对比已经被奉为经典的幻想文学，电子游戏真正拥有大气磅礴的叙事风格，并辅以动人音乐和让人沉迷的互动性，其年代已经相当之晚。电子游戏通过各种幻想类作品衍生出种种说辞和解释——如穿刺伯爵(德拉古拉)的来历等等，以演绎属于自己的世界和市场。这个时候截取文化片断的电子游戏已经可以被称为是一种文学的衍生品，同时也是表演类艺术的子嗣，因此更加坚定了其综合艺术的头衔。

电子游戏的衍生物——游戏文学在这个时候所表现出来的魅力，并未超脱之前幻想文学所涵盖的意义。在早期的游戏文学之中，描绘电子游戏情节场面的文字往往会带给读者共鸣和震撼，也是创作者们最愿意描述的部分。这个时候游戏文学的局限性尚围绕在进行具体重现游戏场面的小范围内，对于传统的文学作品来说，这样的作品很难打动挑剔的读者，只有有过类似游戏经历的人才能读懂其中蕴含的大部分意义。这个阶段的游戏文学，还只是对幻想文学的简单模仿。以游戏背景为基本背景的故事之中，对于游戏中感觉的描摹和对于游戏不足之处的补充成为了人们津津乐道的话题。即使是现在，包括《光晕》这样名科幻作者执笔的作品，也没有超脱这个范围。

有趣的是，西方的游戏文学往往和奇幻小说、科幻小说沾亲带故，中国的游戏文学则更接近中国特色的幻想文学——武侠小说。在中国的传统幻想小说《西游记》里，一个非常接近传统RPG的冒险队伍——甚至包括了僧侣和战士这样的组合，在漫长的旅途中经历了各种困难的关卡，战胜了各种BOSS。除了战士最初等级稍高之外，其余部分基本符合现代RPG的各种要素，甚至还包括了在主角迷惘时出来指点迷津的神棍。正因为这种传统的传承，在最初的游戏文学中，很多作者受到了强烈的武侠小说意识熏陶，创作出来的作品都多多少少带有武侠小说的气息。这也和创作者们阅读的环境有关，在电子游戏发展迅速的年代里，很多作者也只有武侠小说可以作为幻想文学的参照。直到后来日漫开始迅速传播，很多作者又多了一些日本漫画同人作品的气息。自此游戏文学和幻想文学始终成为相互纠葛的一对，持续发展下去。



百尺竿头和丛林深处

游戏文学的高光点

电子游戏爱好者的年龄层较低同时也导致了一个重要问题。在很多情况下，电子游戏的创作思路不能像面对成年人一样，使用晦涩和过于成人化的方式来表达故事。同时因为电子游戏是跨越国家的商品，所有关于宗教、政治和民俗等问题的内容也被缩减到最低限度。如《前线任务3》这样话题敏感的作品在电子游戏浩瀚如烟的作品海洋中并不多见，大多数电子游戏只能从过去的传说和神话中寻找灵感，或是寄托情怀于未来，发挥无尽的想像力。这样的限制使得电子游戏本身应具备的一些探索可能性变得微乎其微，在一些题材上的表现只能选择平庸。

随着游戏产业的不断壮大，游戏文学的探索可能性已经远远超过了游戏本身。从现实角度考虑，电子游戏本身拥有的阅读特性已经接近了表达的极限。但这种极限往往伴随着让人无可奈何的各种限制。耗资巨大的游戏制作方式使得游戏和大制作的电影一样，需要照顾更多人的口味，以追求更大效果的商业利益。电子游戏的成本回收率又远远不及电影工业，在制作上往往会显示出更加谨慎的态度。游戏文学相对于游戏作品本身来说，其内容往往更加轻逸灵便，也更加自由，因此得以施展的空间反倒更为广阔。在经过了对传统幻想类文学作品的模仿和学习之后，游戏文学的角度渐渐变得多样，所展现的层面也渐渐增加。这样的游戏文学终于和传统文学相融合，成为一种能够不仅仅属于受众群体的表现形式存在。

文学存在的意义，除了提供叙述的空间之外，也包括探索各种可能，寻求各种思考，以及包容各种思想等作用。对于这些更深一层的意义，游戏文学所表现出的闪亮之处几乎全部都不包括。在大多数游戏文学的世界里，个人体验和情感的倾泻往往成为主打音。没有一定程度独立思考能力的作者，带着对电子游戏作品的崇拜或藐视，进行各种表达的宣泄。在这样的作品当中

所能见到的最多核心思想，往往是缺乏独立思维的模仿。和形式上的模仿一样，在思想上的模仿正如许多抄袭同类型的失败游戏一样，在拥有抄袭目标外观的同时，未必能够拥有让人深深吸引的魅力。正因为这样，游戏文学在经历了描摹和仿造之后，终于和其他大多数艺术形式一样，回到了独立思考的原点上。

叙事角度的改变，思考角度的改变，这些改变让游戏文学焕发出新的光彩。在游戏文学发展的道路上，小说作为一种最常见也是最容易打动读者的形式延续了许多年，从全知全能的角度去写一场战争一次改变，到从一个个体去仔细观察游戏所描绘的世界。这种改变让游戏文学从低龄化的宣泄慢慢成长为适用于多数阶层的真正文化。电子游戏本身既然可以借鉴大量的其他艺术形式进行创作，游戏文学的借鉴范围也同样广阔。对于已经形成了各种尝试和风格的文学作品来说，承载电子游戏相关的内容并非难事。在过去的十几年里，包括著名作家在内的许多人开始为游戏作品本身之外的无限可能去尝试。游戏文学之中最重要的一个部分——想像力，被这些作者以更加跳跃的方式发挥。在这个过程中，游戏已经不只局限于文学，文学也不仅仅围绕游戏。在游戏与人生、游戏内容的相关探讨、游戏之中的现实等话题的反复探究中，游戏文学的进步仿佛主机更新换代，一日千里。

游戏文学既属文学范畴内，所拥有的魅力特质也和文学一样，包括人文关怀、极端体验等各种方向。对于不同的情怀和体验，需要用不同的角度来表现，这对于有一定水平的文学爱好者来说已经是基本的理论，但对于大多数年龄较低的电子游戏爱好者来说，尚算比较晦涩的内容。也正是因为这个原因，游戏文学一点点得以改变，所产生的爆炸力也是惊人的。游戏文学本身的繁复变化造就了真正的游戏文化繁荣。在电子游戏的作品背后，文字以任何人都可以尝试驾驭的形



式出现在种种可能里，使得游戏文学这一随着技进化而出现的幻想产物变得更加丰富多彩，时也为反馈电子游戏这一新生事物在社会中造的影响，树立了一个比较让人欣慰的截面。

时浅时深的前行脚印

关于中国的游戏文学

在中国游戏文学的发展速度比其他国家更加惊人，在经历了相当长时间的精神生活空白之后，电子游戏随着许多其他的新奇事物同时出现，迅速捕获了众多青少年的心。电子游戏在中国拥有众多的爱好者，这和中国本身的人群数量有关。对于世界上任何一个国家来说，一个国家的人口数量已经达到了世界五分之一的程度之后，这个国家发生任何大面积的流行情况都足够让人羡慕，尤其是能够得到商业利益的流行。电子游戏在中国开始流行的时候，已经经历过差不多两次产业巅峰，这样成熟的产业在中国获得的利益远非现在才接触的很多人可以想像的。在最初流行电子游戏的年代的游戏厅老板，如今很多已经是真正意义的成功人士。

随着那个年代的消失，游戏杂志时代的来临，游戏文学在中国的发展显得合情合理。通过杂志的途径让众多游戏爱好者渐渐知道了游戏文学的存在，在早期的电脑游戏杂志和电视游戏杂志上，除了大量的游戏情报和攻略之外，也有关于游戏文化的介绍和游戏评论。尤其在电脑游戏杂志上，更多的中文游戏使得玩家能够迅速理解游戏作品中包含的思想和游戏作品描绘出来的种种背景，这样直接导致了电子游戏和幻想文学的结合。在那个年代出现的《勇往直前》和《电脑网络游戏联军》等作品，充分展现了电子游戏在想像力上的突破和创新。这些作品对于后来激励更多的人投入到游戏文学的写作中，起到了无可估量的作用。

事实上中国的游戏文学真正开始繁荣，依然是借助了网络的力量。在众多媒体只有少量版面能够留给游戏文学发挥的艰难岁月之后，网络的出现终于结束了平台容量不足的困境。此时的游戏产业已经和往日大为不同，网络廉价普及的阶段，游戏产业已经成为举世瞩目的新娱乐消费焦点。产业的形成，自然会产生回旋上升的投入——成品——回收利益的循环。对于游戏文学来说，这种模式一样适用。



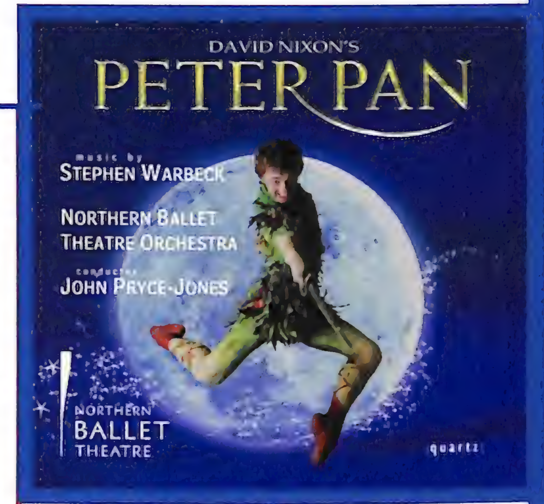
日本人在宣扬其电子游戏文化的时候，取舍之下强调了很多从欧美文化之中学习来的简单易用的部分。这一部分在日本人的手中得以强化，并赋予其更加简单可爱容易接受的包装。这些繁复的操作过程在进入中国市场的时候都没有得到体现，中国的电子游戏市场像是一块空白的染布，迅速就被日式文化之中的一部分容挤满。这样的情况下，很多青少年在选择喜爱容的时候，往往会偏向日式文化。加上早期光荣司的游戏在国内流行，让很多国内的游戏爱好者自觉成为了日式文化的爱好者。同样受到更多美科幻小说影响而成长起来的年轻人也占了相当大比重。在这个时期，中国的游戏文学大致都在模日式风格，或是学习欧美科幻小说。

随着网络的逐渐兴起，更加自由的讨论和作模式产生了。网络的出现本身对于已经存在大部分文化类型都进行了重新构架，一个自由放的平台使得更多的个体能够通过网络互相接，并自由发表看法。这样的环境，使得游戏好者能够形成一定数量的群体，并互相联系。这个基础上，中国的游戏文学进入了网络时代并因此而混入了更多的元素。

网络的兴起为厂商的盈利寻找了更多的能，尤其是网络游戏的发展，从文字网络游戏图形界面的网络游戏，再到3D网络游戏。电子戏的盈利真正体现在中国只有通过网络游戏这方式来获取最大利益。在随着网络游戏淘金模兴起而来的宣传热潮中，游戏文学的重要性被高到了史无前例的高度。一种无限的没有游戏的的游戏方式中，带给玩家更多超越游戏本身内涵显然是每个网络游戏运营商都希望做到的这个时期的网络文学因此而显得多姿多彩。网不仅仅改变了文学流通的速度，也同时改变了戏文学崛起的速度。在幻想类小说创作日益兴的基础上，网络游戏小说甚至渐渐成为一种真能够单独创造利益的个体存在。在网络游戏小中，网络游戏的故事变成了科幻和现在的大部网络游戏内容相结合，进而甚至产生了虚拟社的概念。由于众多的网络游戏爱好者的追捧，类小说往往拥有很高的人气。比较遗憾的是，络小说在兴起的同时也暴露了很多问题，其中著的一条就是由于创作者往往对于现实生活的多概念尚模糊幼稚，因而显得有些脱离现实。和大多数游戏文学的情况一样，数量上升的质量参差不齐的情况也开始出现。随着媒体的放，社会的关注，这种情况使得游戏文学受到疑的目光又增加了许多。

抵抗还是适应，反思还是反抗？

尚在路上的游戏文学



如本文开头所说，电子游戏是抗拒成人世界的和童心未泯的人用以抗拒现实的窗口。当游戏和文学成为一种互动，甚至游戏产业和出版产业产生相互推动的关系之后，游戏文学终于也变成了需要成年人世界认同的一种存在。这种存在需要成年人的认同，就必然要做出妥协。在这种情况下，游戏文学回到了人文关怀和文化情结之中，甚至开始利用游戏爱好者群体自身的某些缺陷进行解构。游戏文学和传统文学一样，在经过绚烂的幻想和无垠的发挥之后，开始重新回到生活。这样的情况对于现代社会的意识形态来说是正常的走向，对于一部分电子游戏爱好者来说，却显然不那么受欢迎。

游戏文学之所以迅速普及开，成为一种甚至能够形成利益循环的存在，从根本上来说依然是因为读者群的感同身受而产生了巨大的打动人心的力量。在游戏文学的开始和发展阶段，对于游戏爱好者自身的描绘往往被忽视了，群体的目光总是集中在游戏作品本身。在中国，游戏文学经历了一代职业游戏玩家的垮掉，以及电子游戏在国内媒体曝光中的数次打击之后，多数关注时事的作者更加意识到，游戏文化在中国的传播还是一件艰难又漫长的工作。对于游戏文学的创作，更多的作者开始反思出更深一层的内涵。在中国的国情体系下，电子游戏和工作学习乃至于生活都有不可抵消的矛盾，这些矛盾造成了游戏产业的步履艰难。对于一个这样的环境，游戏文学所能进行描摹的视角更为丰富，所能截取的层面也更加广阔。在电子游戏和电脑游戏最为兴盛的年代，电子游戏同一代人的命运曾经紧密相连。经历过那个年代的人，现在都是拥有一定教育程度的成年人，他们中的一部分从游戏的世界里分离出来，重新进行对那个逃避成人世界窗口的描绘。这样的创作群体加入，使得游戏文学的厚重度得到了加强。

然而，虽然随着游戏从消费品到艺术的不断攀升，爱好者的审美能力得到了极大提高，但游戏面向的毕竟依然是年轻一族。越来越厚重，甚至越来越专业的游戏相关文字总能让他们感觉到现在的游戏和以前的有些不太一样了。尽管游戏爱好者都会长大，都会成长，但游戏本身的发展速度已经接近几何形。在PS2登场的最初三年里，游戏文学的发展和游戏图形技术一样，成为让人惊叹的存在。随后到了PS2后期时代，电子游戏技术、电脑技术和游戏文学的发展又进入了一个相对停滞的状态。在这一段时间里，电子游戏的创新意识已经渐渐消失，占领主流眼球的游戏类型往往充斥着同样的简单粗暴类游戏。在这样一种大背景下，游戏文学想要追求极限的人文体验和情感关怀，总会遇到更大的阻力。尤其是在我国，真正游戏文学的读者往往是那些已经不怎么玩游戏，对游戏又有一定感情的人。这些人对幻想文化和新奇资讯的相关事物依旧抱着强烈的兴趣，却又对游戏产业的现状有一定程度的不满。正是这个人群的关注，使得游戏文学中的一部分精品得以慢慢锤炼。在描绘正常生活和OTAKU生活不断矛盾冲突的片断里，很多人寻找到了难以言喻的代入感。这种代入感是无法和普通人群交流的，只有面对有过同样生活、同样感觉的人，才可以互相交流比较。这类人群的分化，使得游戏文学的爱好者变成了两个几乎是对立的阵营。一方面希望得到让自己更加愉悦的感受，一方面则希望能够在对游戏文化继续关注的同时提醒自己反思现实。这样的矛盾阵营，让游戏文学陷入了分化发展的境地。

一个调查曾经显示出，中国的文字阅读习惯正在因为网络媒体的兴起而改变。在这种改变中，游戏文学之中更加注重游戏爱好者体验和感官刺激的一种类型得到了更多的目光，也吸引了更多的利益追求者。从根本意义上来说，这类作品依然在遵循电子游戏发展出独特艺术魅力后的那个宗旨——如何制造长不大的彼得·潘，如何逃避成年人的世界。然而这类作品对于游戏文学，甚至游戏文化本身来说，并不是能让社会继续承认电子游戏这种娱乐文化已经成为世界重要组成部分的最好例证。也就是说，如果希望成年人的世界承认电子游戏和游戏文学存在的意义，游戏文学依然需要遵守成人世界的规则发展。即回到成年人的世界观和情感观角度上，以他们对待世界的态度来解决游戏和生活之间的冲突矛盾。这样的游戏文学作品更加接近现实生活，也更能让多数人接受。

对于大多数电子游戏爱好者来说，这两种情况的区别很模糊。然而对于游戏文化的拓展来说，在目前这个电子游戏发展依然步履维艰的世界里，即使电子游戏本身造成了巨大的反面作用——如《GTA》事件，电子游戏这种娱乐文化本身的存在也应当是合理且合法的。尤其是在中国，如果利用游戏文学作品去改变传统观念，更是一个需要创作者们深思的问题。在小飞侠故事的最后，遗忘是一种让人无奈的选择。而能够真正让这些历史和发展成为一段记忆的存在，用在普通游戏爱好者手上，恐怕也只有游戏文学是最好的选择了。

游戏文学正在路上，前路漫漫，而我们，正拭目以待。



管中窥豹

由SE对中国市场的定位观其现状



Square Enix发表声明：由台湾大宇出资40%、SE出资60%成立的中国合资公司宣布解散，2005年1月设立100%出资、将以前职能一体化的完全子会社"SQUARE ENIX (China) CO., LTD."。
——《日经新闻》

SQUARE ENIX (China) CO., LTD.的官方译名为"史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司"(简称SEC，下同)，现位于北京市海淀区中关村东路1号清华科技园9号楼威新国际大厦5层，业务覆盖中国和亚洲其他国家及地区。同一幢楼里驻扎着搜狐、Sun中国这样的国内外知名企业。值得一提的是，同在5层还有一家名字叫做北京易通幻龙的网络科技有限公司。从表面上看两者只是战略合作伙伴的关系，但是控制权都在SEC方面；因为根据国际上通行的保护本土行业的相关法规，国外公司不能在他国独自营运网络游戏，所以注册一个内资公司做壳。换句话说，后者相当于前者的一个下属部门，性质上更接近营销部或是技术部的概念，主要负责产品的市场推广和网站的维护更新等工作。

沧海回眸&自立为主

就如同株式会社Enix早11年于株式会社Square创建一样，摸索中国市场的里程也是由Enix率先起步的。2001年11月，毛里求斯网星有限公司(Mauritius Webstar Inc.)与Enix合资成立网星艾尼克斯网络科技(北京)股份有限公司(ENIX WEBSTAR NETWORK TECNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.)。次年1月，北京网星推出《魔力宝贝》(Cross Gate)，这款同样来自岛国日本的网络游戏迅速地取代了被外挂严重影响的《石器时代》(Stone Age)，占领了Q版网络游戏领头羊地位长达一年之久，直到2003年《仙境传说》(Ragnarok Online)的推出才开始打破这种垄断。不过时至今日《魔力宝贝》依旧于中日韩三个国家运营，尽管人气远不及当年，但同人图文还是层出不穷且不乏精品，足可见游戏的魅力所在。

暨2002年11月29日Square和Enix联合举办战略发表会，宣布两社将于下一年的4月1日吸收合并为Square Enix，这一新闻无疑是往死气沉沉的日本海域空投下一枚重磅爆弹，一时间业界内外的谣言传闻纷纷四起，信者与信徒各占据半壁江山。此后的时间中，Enix方面也确实没有多余的心力去争夺彼岸的市场份额，光是说服Square社长和田洋一接受0.81：1的股价折返率便已经耗费不









少唇舌，更无暇应付子公司的日常琐事，于是《魔力宝贝》的定期维护和游戏后段的研发工作就几乎全部集中在网星的手里，这点从版本号每升级一回角色画风也跟着相应的转变中可略觑一二。

或许Enix当时是想见好就收，抑或是无心恋战于尚未健全的中国市场，毕竟随着2002年5月《最终幻想XI》(Final Fantasy XI)的发卖，Square倾力打造的“PlayOnline”平台也开始提供服务，这被业界普遍认为是SE正式参入网络游戏市场的标志行动。《FFXI》一共推出过3部资料片，陆续登陆在PS2、PC及次世代的X360平台，并和Namco的《太鼓之达人》并列荣获第7届CESA GAME AWARDS大赏的殊荣。2004年5月，与北美Sony Online Entertainment合作进行《无尽的任务Ⅱ》(Ever Quest Ⅱ)日语版的开发销售及服务环节；次年近乎同一时间，SE公布了营运3年的《FFXI》注册人数达到收支瓶颈点，将开始为网络部门不断创造盈利。虽然主要面向中国地区的《EQⅡ东方版》猝死结局令各路人士唏嘘不已，却未对欧美和日本地区的运营造成太大影响，亦算是“塞翁失马，焉知非福”的一种表现吧。(2006年7月1日起由“PlayOnline”正式转移至SOE旗下单独营运)

穿插此间的2003年8月7日，SE在日本国内注册了《超武侠大战》(Bukyo)的商标。这款于次年1月29日在台湾地区展开封闭测试的游戏，采用水墨式画风突出其质感优越的游戏场景及动作造型，背景情节除融合了传统文化里的《三国志》、《水浒传》和《西游记》等民间传说外，还引进江户幕府时代著名的织田信长、德川家康等风云人物，超越时空讲述了中国和日本重要时代的绮丽故事，不过在打击感方面，这个号称为中国大陆订造的游戏简直弱智到令人发指，以至于半年后代理商大宇信息就以“游戏本身存在的问题无法达到商业化目标”为由，连同SE一起对外宣布停止《超武侠大战》的后续运营。

与此同时，SEC方面一边在招贤纳士急速扩充公司编制，一边则在同国内外开发商的交流中寻求合适的代理产品。很快，一款游戏逐渐浮现于望穿秋水的玩家眼前，这就是《树世界》。

由株式会社HEADLOCK负责开发的《Belle Isle》(直译为贝尔岛，《树世界》本土化之前的名称，于日本的运营仍沿用此叫法)，从企划制作到运营大抵用了2年左右的时间。凭借SE的号召力，开发团队成功邀请到诸如植松伸夫、末弥纯和冈部启一等业界著名大师，并任命新锐制作人柴贵正先生担当总设计师一职。柴贵正在1999年4月间加入Enix，现任SE项目推进部游戏制作人，目前统括几家开发公司，负责数款游戏的开发指挥工作。相对于内地来讲，台湾的玩家可能会更熟悉此人，2002年夏季在宝岛推出的网游《深邃幻想》(Depth Fantasia)的制作人便是柴贵正先生；而大陆玩家初次听到这个人名则应该是通过《女神侧身像》(Valkyrie Profile)——他在其中担任制作人助理，随后主持制作了“《龙背上的骑兵》(Drag On Dragoon)系列。”

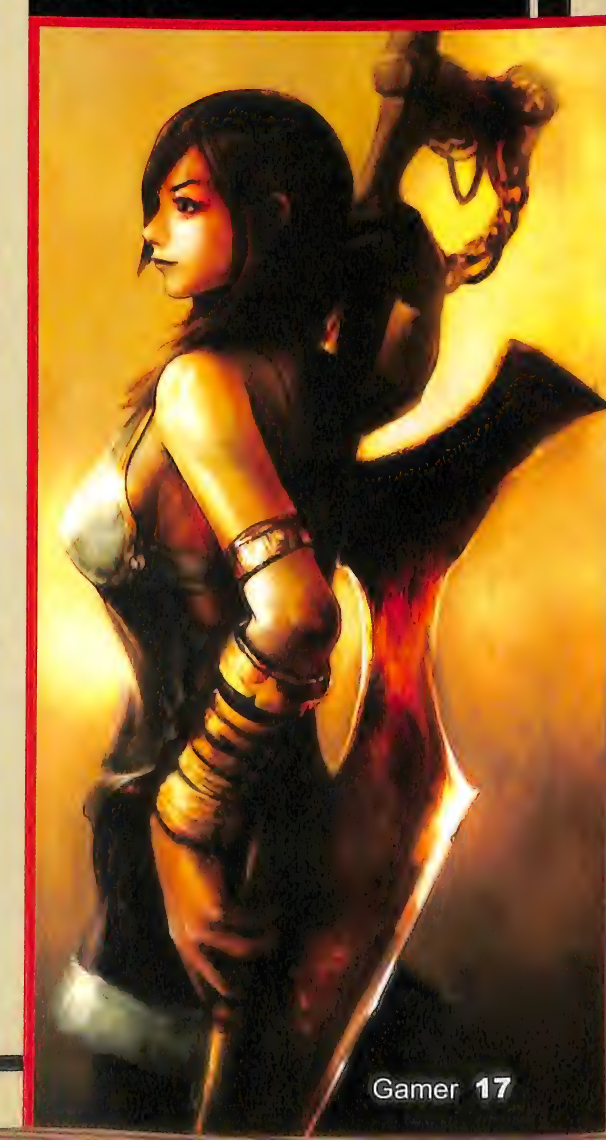
(注：1999年12月10日成立的HEADLOCK社址位于东京都中野区，资本金截至2006年5月已经达到了1亿2812万5000日元。在这家规模不足百人的小公司内部，同时进行着网络游戏、电脑游戏和手机游戏的开发。)

《Belle Isle》的本土化工作大抵从9月份正式启动，当时SEC招募进一批20人规模的兼职测试团体，不过按照日程表上10月15日《魔力宝贝》测试服务器对外开放的计划，大部分测试员都被抽调过去帮忙，仅余几人和翻译在继续汉化《Belle Isle》。同月中旬，在第二批十几个人的测试员加入其中后，《树世界》测试组被一划为三，分别负责文字内容的校对、系统架构的平衡以及需要增添的要素三大方面。此时游戏的版本号已经更新至β520(β代表第2个测试版本，数字代表更新的回数)，与之后送往广播电视总局的审核版本相去甚远，可以说是两款游戏都毫不为过，国内玩家于年底接触到的内测版本其实也就是在那个时候开始着手本土化的。

《树世界》采用的绘图引擎是由Jupiter(Touchdown Entertainment, Inc.，即前Lithtech制作)开发的全新3D引擎，它的特点是绘图速度快，特别适合FPS游戏；网络引擎则是由稀亿股份公司新开发的“VCE”系统，它的特点是对高负荷的客户端服务器有良好的支持，并与游戏之间进行互动，具有很强的实效性。实际上，游戏画面的表现的确不逊色时下全球范围内如火如荼的《魔兽世界》(World Of Warcraft)，而且从单个人物或物品的多边形数量来看明显要多，背景贴图的精度也要高出不少，可这却难以掩饰纵深场景的粗糙质感，虚空的世界观风格更突显出一种整体氛围不够厚重的感觉。至于网络引擎部分，后来的《大航海时代Online》同样选用了“VCE”系统，结果都不尽人意，有玩家调侃称“九城服务器有三宝：掉线、回档、修不好；SEC服务器有三宝：延迟、卡号、上不了”，听后虽觉得有些夸张，倒也让人忍俊不禁。

本土化工作就这么不迟不缓地进行了将近3个月，而在这段期间里，SEC市场部门的动作只能用匪夷所思来形容。

10月12日抵京的柴贵正先生拉开了“取经中国”活动的序幕，次日作客清华大学的公开授课，让人意识到去年12月份该社和清华教育学院签下CG动画人才的培养协议并非形如虚设，但是仅仅3天的行程安排在感觉仓促之余不免泛起做秀的嫌疑，当然于面市之前为游戏造势宣传的行为本身也无可厚非。紧接着从10月24日到11月18日，依次在成都、广州、上海、北京四城举行大型巡展活动只不过是跑跑形式而已，SEC高调的姿态令不少渠道商与合作伙伴颇有微词，此举也为《树世界》公测产品包的贩卖环节埋下了隐患。随后的12月1日，《魔力宝贝》的所属版权由网星正式移交至SEC旗下，而这也成为官网2005年最后一个月最后且惟一的消息。



有心栽花but生不逢时







12月26日，圣诞后夜。

在经过技术人员整宿未眠的紧张调试后，原定于下午2点整内测的《树世界》被迫推迟至傍晚近5点才正式开启。据说在此之前SEC已经发放出去1万个以上的cd-key账号，不晓得究竟是玩家的热情过旺还是服务器本身的架构问题，登陆进游戏内的玩家无一不在抱怨频繁地掉线并卡号。随后连续3天于下午2点至4点间的黄金时段进行停机维护，客户端版本号更是达到了5次之多的升级回数，至此服务器的症状才有所缓轻，可以勉强游戏较长时间。然而对《树世界》最初的不良印象给玩家留下了不可磨灭的阴影，大批潜在用户的流失更成为无法逆转的定局。就在这种前景不容乐观的情况面前，SEC的第一个年头也在一片尚未明朗的形势里拉下了帷幕。

如果说服务器的性能是导致玩家舍弃《树世界》的主观因素，那么游戏的品质则是连稳定在线人数都无法保障的根本原由。作为挂着SE金字招牌的SEC，作为运营蝉联过“最佳故事情节”和“最佳经济系统”的《魔力宝贝》代理商，《树世界》却与这些美誉有着云泥之别。任务模版机械式的单调重复反衬出剧情的空洞苍白，道具价格的设定显然是日方未充分考虑到国内玩家的习惯性所为，仅在服务器极不稳定的一周内市场便处于通货膨胀的崩坏边缘，更不必提利用程序漏洞非法掠取大额金钱的现象了。以至于SEC方面不得不在1月23日增开电信服务器前，内部方案经日方认可通过，对游戏中的经济体系及平衡性作出了对应国情的重新规划，不过这也成为部分玩家趁机抨击官方肆意修改的充分注脚。

时间正如《树世界》标榜的4D概念那样不停流逝，在线人数的窘况却愈来愈逼近高层的心理承受底限，于是乎，耐不住寂寞的SEC市场部门又开始蠢蠢欲动了。限量发放所谓的VIP内
噱头意味十足的“寻找荣誉制作人”活动因
与者过少不得已把截止日期延后，甚至还
法联系人气单机站点的管理员试图为游戏
广告。暂且不论驻扎于S1、TGFC、A9VG之
派论坛的核心受众有多少比例会对网游
趣，即便是国内SE游戏的专门研究站天幻
粹冲着金字招牌就去体验的会员也屈指可
在目睹官方刻意隐瞒HEADLOCK代工开发
后失望之情更是溢于言表。好在内测完结
品研发部门企划的“附魔者入侵”行动，令
线人数强劲反弹一跃上升至历史新高，避
消公测阶段最恶劣的事态发生。

与此相照应的是，《魔力宝贝》四周年
列活动虽未大肆炒作倒亦办得有声有色，
网星账号转移的流程让许多玩家怨言载道，
戏毕竟经受住了4年时间的历练，人气的
是SEC喜闻乐见的。另一方面，春节期间
LOCK对版本作出了大幅度地更新，《树世界
添加的内容就是在其中摘选并且通过测试
素，不过中方递交的BUG列表及修改性建
获得足够重视，被采纳的几条意见也没有
解决。开发厂商和代理公司在沟通环节上
阂，产品营运的最终结局便可想而知了。

3月15日，神作降临前夜。

把公测时间挑在这一天无疑是未经过
虑而匆忙做出的决定，本来便没有任何人



的《树世界》玩家群体，眼球全都被吸引
作《FF XII》上去了。尤其巧合的是，《FF XII》
(Active Dimension Battle，即时多维战
和《树世界》如出一辙，就连初回踏入新
角切换方式都极为相近，无怪乎被国人戏
终网游XII”了。虽说《FF XII》的本土销量落下
参半的口实，可玩家还是从作品中领略到
泰己作为集原案、剧本及监修于一身所散
的独特人格魄力。比对《树世界》，除了
明植松伸夫曾为游戏作过一首曲目外，
再也找不到什么具有号召力的要素：日服
最大限度地取悦玩家，不惜替换下末弥纯
插画，改为采用“萌”系味道更加露骨的
在网络上进行推广。



接下来的4月13日，SE中国成立一周年暨《树世界》全球首发新闻发布会于首都北京的香格里拉饭店隆重举行，SEC董事长本多圭司先生、《树世界》制作人柴贵正先生、包括被冠以"魔力之父"的齐藤阳介在内的诸多中方高层都出席了此次酒会。讲话结束后，上演了号称全球首部由网络游戏改编的话剧《寻树》，却完全没能取得预期的成效，官方在低估玩家鉴赏能力的同时，似乎也高估了台下观众对于"第九艺术"的认知程度。据说在这场豪华盛宴的背后，是运营加宣传费用总计超过1800万人民币的巨额数目。更令人感到讽刺的是，此后3个月的时间里，除了愚人节当天把官网代码同步为本社的风格以外，竟然连一条像样的新闻都放不上去，直至第4届ChinaJoy开展前一周才更新了几条零碎的消息。而就在这个时候，后果无可估量的一颗定时水雷，也渐渐浮现出了海平面。

7月20日，SE中国于官网发表新闻，宣布运营支持武侠大作《至尊天下》。今回SEC方面总算放下了开发厂商的矜持，心甘情愿地装扮起代理公司的花嫁。这个曾跟九城公司发生过不寻常亲密关系的游戏，在参展完第3届ChinaJoy以后双方便形同陌路，如今不过是把原名徒增"天下"二字，



却又攀上了很有来头的新东家。先不提游戏风格和SE一贯坚行的幻想路线相违甚至是背道而驰，单就消息发布数周后，网络包括平面媒体上都难以寻见针对此话题的评论，足见外界普遍不关注合作的进展，自不用说看好与否了。不过自从《魔力宝贝》3.7版本以后的运营成绩出现下滑趋势，加之《树世界》陷入半瘫痪状态，SEC意欲攥住国产稻草试图扭转颓局的急功近利心理也便昭然若揭了。

就在第4届ChinaJoy闭幕的次日，SE于"PlayOnline"上发表通告，首次向外界证实了《Fantasy Earth: The Ring of Dominion》(直译为《幻想大陆》，暂称，未得到本社最终确认)运营服务方变更(移管)的传言：2006年2月23日在日本开始提供服务内容的FE，将于同年11月1日起正式移交给株式会社GAMEPOT接手管理运营，收费方式预定也会有所改变——从目前的每月付费变更为道具贩卖方式。这款作品被一部分玩家认为是继《FF XI》后的重头大戏，但在不到半年时间内收获的市场反响平平，可以说是典型的中庸之作。游戏类型由原先的MMORPG修正为现在的MMOA · RPG×RTS，倘若说RPG是SE金字招牌的集中体现，那么后面的RTS则应该算是本社初回尝试的领域。虽然《幻想大陆》已经从容实现了即时的要素，但战略性仍旧不够突出，特别是与欧美主流游戏比较起来更显得略逊一筹；而这款作品，极有可能会由SEC方面在明年5月以后引入华夏大陆。

首先于彼岸登台亮相的《幻想大陆》，必将为其后的中国之旅累积丰富的经验值，但是新的营运模式还是由此边先期进行试点。8月8日，《魔力宝贝》道具收费服务器正式开放，吹响了SEC背水一战绝地反攻的号角。在《树世界》即将坍塌的崩坏前夕，内部人员又普遍不怎么看好《至尊天下》的代理前景，SEC坚守立场的最后一丝界限也不得不向国内市场全面妥协，随波逐流扮演起了有钱人才能玩得起"免费游戏"的奸商角色。对于一款运营长达4年垂垂老矣的冷饭而言，没有掺杂佐料的翻炒便收复过万的人脉失地，服务器全线飚红的涌堵状况更是始料未及，虽说不排除玩家多开账号的水分嫌疑，但取得这样的局面也算是相当不易了。

然而连一周时间都未过完，易玩通网就迫不及待地在8月14日晚敬告各位玩家：《树世界》将于2006年8月16日10：00正式停止公测。西墙《魔力宝贝》刚宣布扩线，东墙的《树世界》便跟进关闭，搁置下来的服务器毋庸置疑是拿去拆补换貌了。从某种程度上说，敲门砖成功了，"大作"却失败了；巨大的成功需要跨越相应陪葬品的尸体，只不过，SEC将这场人间活剧演绎得如此淋漓尽致，未免令人潸然憔悴。

谨以易玩通网《树世界》官方论坛版主七濑的小诗，纪念曾寄予厚望的彩虹倒塌，追忆那段随风湮灭的尘封往事……

这是一场没有硝烟的战役
我们没有敌人
却齐心协力、众志成城
尽管胜利的果实与我们擦肩而过
眼角还挂着来不及拂去的泪水和劳累
但是朋友
请不要悲伤
我们每个人
都是英雄

树世界
游戏原声大碟
SQUARE ENIX

▲《树世界》OST的封面，因为被日方驳回而最终未能于国内发行，怨念啊！

业界奇葩or中流砥柱

其实早在SE合并之初，一些不和谐的音符便暴露在外界的臆测之中。两家互为竞争关系的名流企业在几乎毫无征兆的前提下突然喜结连理，不自然的细枝末节之多简直不用刻意去分辨真伪，毕竟冰释前嫌并非是摆出高姿态的矫揉造作就能够敷衍的。还好此段姻缘没有重蹈1997年春SEGA和Bandai这对欢喜冤家的婚变覆辙，双方在安稳度过3个月的蜜月磨合期后，将新的住宅搬迁到东京都涉谷区代代木，开始了对新经营体制的摸索探讨。

恰如《钢之炼金术师》TV版每一话片头中阿尔方斯・艾尔林克的独白："没有牺牲就没有获得，想要得到什么，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的'等价交换'原则。"这篇2001年7月开始在Enix旗下杂志《月刊少年Gangan》上连载的漫画，大受读者欢迎并受到广泛好评，单行本销量迄今已经超过2000万卷；以《Stray Dog》出道，在第9回Enix廿一世纪漫画赏评选中获得大奖的女性漫画家荒川弘，又乘着作品2003年10月被SE改编成原创动画持续热播的东风，于次年1月获取了第49回小



学馆漫画赏。2006年3月，剧场版《钢之炼金术师：香巴拉的征服者》再度荣获第5回东京动画年原作赏、音乐赏双重奖项。有位作家评价成功的秘密在于“因为是游戏厂商，所以创作了比原来漫画更有趣的内容”。然而步满荆棘之旅的转型历程，也就在这般“等价交换”的真理下朝前蹒跚地迈进。

与其说是转型，倒不如说被同化来得更贴切些。众所周知，采用策划委托制度的Enix通过代理中、小厂商的游戏达到降低风险和经营成本的目的，而在最高经营责任者福岛康博入驻SE会长的职位后，Square原先不拘泥开销花费的大作体制必然首当其冲被勒令叫停，所以合并第一年内未见有任一款看家级别的作品发售，不过这也倒给了其他厂商短暂且宝贵的喘息调整之机。与此同时，经授权的开发公司LEVEL-5没有抱持SE养精蓄锐的心态，2004年11月，锐意制作使用动画渲染技术实现柔和图像的《勇者斗恶龙Ⅷ》(Dragon Quest Ⅷ)发卖，阔别四年之久后，一扫前作画面一无可取的晦涩印象，并且毫无悬念地捧得了第9届CESA GAME AWARDS大赏及销售赏的双项殊荣。可是之后整整一年间，SE却步入了游戏事业的低谷期。

下面不妨听听S1任天堂专区版主Huya针对SE共计十个开发部门的精辟分析。**(注：以下内容发表时间为2005年11月21日)**









首先要搞清楚SE开发游戏与发行游戏之间的区别，由于S与E本身经营方式的不同，两家的经营模式有很大差别。简单来说，S的游戏是自己开发，而E主要是委托开发。要评价SE的开发实力，这两种模式还是应该分别对待，代理的比如《星海》、《龙背》等等，当然不能不说，但是与SE本社开发实力关系不大。《DQ》这样的游戏，因为原E方人员在项目策划中占有很重要的地位，所以要归为SE本身实力的计算范畴。

第一开发部是核心部门，PS2时代最重要的几款作品如《FF X》、《FF X-2》、《王国之心》都是他们做的，至少第一开发部作品的整体水平在业界仍然是出类拔萃的。

第二开发部制作了世界销量过百万的《FFCC》以及不少掌机作品(部分外包，负责监制)，加上2005年上半年表现出色的《沙加》复刻版，整体来说这个部门的表现也可以及格。

第三开发部负责《FF XI》的整体运作，从目前SE的经营状况来看，其贡献度不亚于第一开发部。比较可惜的是由于《FF XI》占用太多资源，此部门几乎在单机玩家眼界中消失。但随着NDS版《FF III》与X360版《FF XI》的公布，我们可以看到此部门目前已经成为了SE抢滩次世代的排头兵，也许明年(指2006年)这个时候就能“复活”了。

第四开发部目前正集中精力于《FF XII》，这是一款可以展现他们能力的作品。即使从之前的《FFTA》来看，第四开发部的作品质量也是可以让人放心的，甚至可以说这是SE目前惟一一个保持了“出手即是精品”的部门。

第五开发部在体育游戏方面有着自己的贡献。由于这本身并非SE特长，之前没有关心过的玩家以后也不用关心。

第六开发部今年(指2005年)有《前线任务Online》，年底还有《前线任务5》，虽然关注的人不是很多，但从FANS的角度来看，这个开发部的作品并没有让人失望。尽管《前线任务5》的销量也不会太高，但只要能吸引住死忠就是成功。

第七开发部今年上半年就有两款“《半熟》系列”作品(NDS版外包给Neverland)，质量与销量平平，由此引来不满倒是可以理解。

第八开发部一直没什么动作，但随着“圣剑project”浮出水面，明年才应该是他们表演的时候，我们只需要等待。

第九开发部有《DQ》一系列作品需要协[illegible]底的史莱姆冒险与以后的《DQ怪兽篇》及《DQ[illegible]都是看点。原Enix的特点是质量稳定，这个[illegible]风格也是这样。

第十开发部是3A的上司，“《钢炼》系列[illegible]也由他们负责，对于这种动漫改编作品，[illegible]要抱有太大期望才好。

来看看2005年SE推出的作品(如下表)[illegible]一月一款吧，开发方一项为补充说明。

之所以觉得目前SE作品质量不如意，[illegible]来有以下几点原因：

1.代理与外包作品质量平庸。《凡人物[illegible]《龙背上的骑兵2》、《格兰蒂亚Ⅲ》等作品的[illegible]业与SE关系不大，想知道原因就去找[illegible]CAVIA、GA去。而《代码世纪》与《重金属[illegible]作品更不用说了。实际上这也是所有游戏[illegible]面临的问题，由于开发成本与周期的不断[illegible]大型的游戏厂商的开发力量无法应对那[illegible]目，不得不采取外包与委托的方式延续手[illegible]牌。拿任天堂来说，N64时代情报开发部[illegible]际火狐64》令人惊叹，但包给Namco做的GC[illegible]



游戏名	开发方	发[illegible]
凡人物语(Radiata Stories)	tri-Ace	01
《FF XI》扩张碟(Entry Dis 2005)	第三开发部，online game	03
半熟英雄DS(Hanjuku Hero)	Neverland	03
浪漫沙加吟游诗人之歌(Romancing Saga Mistrel Song)	第二开发部，目前为止销量最高的作品	04
前线任务网络版(Front Mission Online)	第六开发部，online game	05
半熟英雄4 ～7人の半熟英雄～	第七开发部	05
龙背上的骑兵2(Drag On Dragoon 2)	Cavia	06
武藏传Ⅱ(Musashiden Ⅱ)	不详	07
钢之炼金术师3(Fullmetal Alchemist 3)	第十开发部	07
格兰蒂亚Ⅲ(Grandia Ⅲ)	Game Arts	08
重金属雷号(Heavy Metal Thunder)	不详	09
代码世纪指挥官(Code Age Commanders)	Warhead	10

也大不如昔。

2.经营思路的改变导致开发力量的分散。目前SE网络事业的经营利益达到了游戏事业的1/4左右，而且还在持续增长。第三与第六开发部都在网络事业投入了大量精力，作品的减少也在情理之中。

3.大作效应的延续。对于开发实力在业界都能排上号的第一与第四开发部，目前都不得不把重心放在《王国之心Ⅱ》与《FFⅫ》上。这两款作品也是SE本财年是否能够完成预定目标的重要砝码。今年SE游戏在日本的累计销量不到200万，就算年底的《王国之心Ⅱ》、《前线任务5》与《史莱姆大冒险》加起来达到150万的销量，想要完成预定目标，《FFⅫ》就得在日本卖出500万才行。SE成于RPG，现在也受困于RPG。RPG开发周期长，所以风险大。对于普通的二三线RPG，压缩开发时间与资源成了家常便饭，随之而来的便是品质下降。以前的开发模式也的确不适合现在的市场环境了，《圣剑传说4》要使用Havok引擎便是个不错的开始。

除了代理发行的一些作品之外，SE自己开发的作品质量还是有相当的保证，《浪漫沙加》、《前线任务Online》的评价都不错。今年到明年才是真正值得关注的时期，《王国之心Ⅱ》、《前线任务5》、《FFⅫ》、《圣剑传说4》、《FFⅢ》等作品才是SE自身实力的体现。

另外还有两点值得注意。

SE现在也在努力改变"游戏的SE"的形象，长远的发展计划里包括网络、手机、出版等多种业务，如何将各种业务的资源相结合是一个难题。《代码世纪》其实是多管齐下的一次积极尝试，但目前来看效果不甚理想。其实之前如随《王国之心：记忆之链》发售推出卡片游戏这类行动就已经暗示了一些东西，前几年Konami挖到了《游戏王》，Capcom挖到了《洛克人EXE》。SE没赶上这趟车，不知道接下来会有什么表现。

与任天堂的合作。当知道《马里奥篮球》是由SE开发的时候，我是非常吃惊的。这与Namco与Capcom使用任天堂角色形象开发游戏有些不同，因为是多年之后的再次合作，意义非同一般。当年的《马里奥RPG》是轰动性的作品，不知道这次会产生什么样的效果，而且合作应该仅仅是一个开始而已。不出意外的话，这个作品应该由第五开发部负责，SE的开发实力将再一次经受考验。

最后再强调一下，不要想当然地认为游戏开发是多么简单的事情。家用机上一款二线作品的开发周期至少都在一年以上。强如SEGA的Sonic Team都不可能同时应付多个项目，更不用说SE的这些部门了。

就在《DQⅧ》满载盛誉归来的前一月，《FFⅦ》衍生系列的第二弹——DVD影像作品《再临之子》(Advent Children)发行，连续两年参加威尼斯国际电影节的本片尽管获取了意料之中的成功，但没有能够变成索尼力推UMD媒体保驾护航的利器，PSP在日本亦彻底沦为NDS的跟班。此外，株式会社Taito也于同一时刻被SE收购，正式纳入旗下的子会社行列。这家生产街机等电子娱乐产品的厂商，在半年的交接手续完结后，终于等到了崭露头角的机会。2006年6月新任CESA会长的SE社长和田洋一，在8月初接受《日经新闻》的记者采访时表示："像任天堂和苹果那样，通过新的硬件来营造新的娱乐环境，这样的战略是最有效率的，但前提是你必须有硬件生产的成功经验；在我们与Taito合作的过程中，关于进军硬件领域的计划逐渐开始成熟。无论如何，我们将会推出一些东西，而且这些东西很可能是你无法想像的。"

从本社官网对外公开的役员一览页面里不难发现，11位管理层当中有6名是原Square的高层代表，过半的席位比例意味着什么不言而喻。对于被称为Enix创业重臣的SE现任执行副社长本多圭司先生，自2001年11月调离本部出任网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司的董事长以来，现在时任SEC董事长的情况则几乎形同流放。甚至可以这么说，目前SEC的所作所为感觉更像是"EC"，相对缺乏研发实力和人才储备，秉承了原Enix的正统血脉，却使其受制于仅能走上代理跟本社有关联的作品这一道路而别无他途。《魔力宝贝》已经充分暴露了SEC技术力滞后的种种弊端，即使最近公布的《至尊天下》相较同类武侠风格游戏也全无见长之处。至于在X360平台上涅磐重生的《FFⅪ》，在国内市场被《魔兽世界》全面占领后似乎也没有多大的引入价值了。

不光如此，日本的情况也差不多。身为社内最大股份的持有者福岛康博已退居幕后(2005年6月任名誉会长至今)，颠覆管理层席位的比例顺次也基本无望，但原Enix却早就完成了对原Square的殖民化进程，外包和代理的做法已经无孔不入地渗透进SE新的经营体制当中。虽然从公司的角度出发这并不是件什么坏事，但依靠开发周期相对较短的二线游戏回收成本，又可以协助精品大作筹集启动的必要资金，不失为一种有效规避投资风险的手段。或许也正是因为如此，促使社内发生了一连串的人事地震及人员变革，那些觉察到会社理念与自己所坚持的信念渐行渐远乃至相悖的职员，纷纷选择跳槽到别的公司，有能力者如坂口博信组建了株式会社MistWalker，重回制作人的第一前线；而留守者如松野泰己则遭遇一纸封杀令，郁郁寡欢地在本社勾画补完伊瓦利斯大陆未为人知的里之历史。

时任SEC董事长的本多圭司先生曾意味深长地说道："我们现在进行的是第一个阶段，就是在中国扩充运营基础，引进先进的技术，培养中国本地专业人才。我们下一个阶段的目标，就是采用优秀人才，实现与其他领域的融合，其他领域也包含游戏之外的出版、电影、广告等方面的很多领域。我们最终目的就是中国制造，创造娱乐，希望利用中国本土人才创造出属于中国人自己的娱乐事业。"这位拥有近二十年互动娱乐行业经验的日方高层，今年底将迎来其本人49岁的生日。日前有传闻称本多氏会在9月间辞去董事长的职务，至于是否从此退役业界或者留于本社继续发挥余热尚不得而知。即便这样，我们还是应该要感谢本多先生：毕竟，是他一手促成原Enix决心把代理的作品引入中国，是他鼎言说服最大股东投资600万美元设立驻华子会社，也正是他，让何止万千的国内玩家如此接近着儿时《勇者斗恶龙》与《最终幻想》的纯真世界。

后记



SE作为始终走在业界前端的超一流厂商，其会社沿革的变迁影射了日本市场兴衰交替的宿命轮回。新的次世代战争即将于今年末掀起，这场有望刷新"史上最惨烈"称号的转折点战役，将直接决出占有全球三分之一份额的家用机市场头把交椅。面对研发费用节节攀升的摩尔定律，SE的经营理念与其讲是明哲自保，还不如说是向硬件厂商妥协的无奈举措。在索尼变相重演"雅达利冲击"(Atari Shock)的事件后，往昔SE左右业界格局的魄力已江河日下；况且寄生于单一物种的做法太过危险，到最后被宿主反噬的可能性也变得越发暧昧起来。

竞争是产业发展的原动力。凭一己之身与三家巨鳄级企业周旋博弈的SE，尽量维系着业界的微妙平衡，然力不从心的疲态已初露端倪。老牌厂商如Namco都选择把游戏部门嫁入Bandai阁内借以提升作品的号召力，Capcom更是让部分制作人另起炉灶乘机施放扰乱对手视线的烟幕弹。有鉴于此，我们完全可以相信MistWalker只是SE在暗处向微软投桃送李的砝码，就好比第2开发事业部长河津秋敏实际上是同任天堂进行联络沟通的协调员；而一旦促成天下三足鼎立的理想局面，坂口博信的回归定然会成为众望所属的圆满结局。

游戏评台 ★★★★★

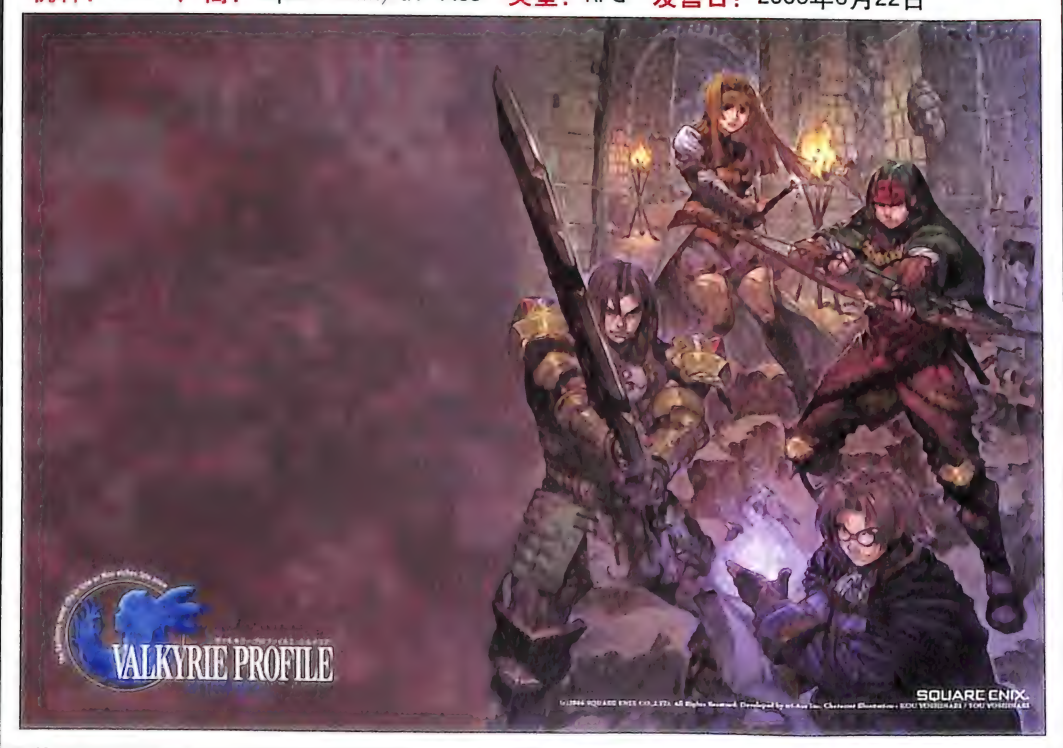
“集中评论近期重点、热点、亮点型游戏作品，评论文字突出点评而非测评风格”已然成为迄今为止第三次出现的“游戏评台”的栏目主旨，对于这一点，各位读者朋友应该都有所了解了。从收到的反馈来看，对新栏目支持的呼声很高，甚至有玩家跃跃欲试，希望参与其中的。现在的评论基本由编辑来写，也有少量的玩家评论。想尝试的读者不妨参照基本格式，将自己对游戏的感受用个性化的语言表达出来，优秀作品同样有机会在“评台”上展示。“游戏评台”期待您的加入。

2就足够了？不，我们还要3！

女神侧身像 2

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

机种： PS2 **厂商：** Square Enix/tri-Ace **类型：** RPG **发售日：** 2006年6月22日



并不遥远的过去 追忆

很难想象，一个游戏在相隔7年后推出续作还能让人热血沸腾。

现在自己还能记起1999年玩《女神侧身像》(以下简称《VP》)时的激动，那样的战斗系统在以前的RPG中从来没见过，就算是每一作战斗系统都有所变化的《最终幻想》也从未给我带来如此大的震撼。用PS手柄的四个按键控制四名角色，按下按键让相应的角色使出自己的特定招式，这样的设定让人玩起来像是一款动作游戏，再加上华丽的“必杀”(请原谅我用这个词，因为在当时还无法用“决之技”这个词来给那华丽的招式下定义，尽管它的写法在游戏中出现过)，更是让人惊叹不已。游戏的情节方面也给人心灵上的震撼，不管是熟悉北欧神话的还是对北欧神话一知半解的，都能够在游戏那悲壮、宏大、惨烈的情节中深切地感受到。但正是因为这款作品情节的“完整性”(仅针对主要线索而言)，所以大家虽然期待有续作出现，但潜意识上还是认为它是不会出后续作品的。而且，还有最重要的一点，一个相对比较完整的故事如何出续作，即使游戏中还有一些疑点，将其延伸出去也不是不可能，但能否超过原有的作品还是有一些疑问的。于是大家纷纷猜测，续作是否会换一个世界观，也就是换一个神话，于是诸如“观音传说”、“雅典娜传说”这些带有调侃性质的猜测开始在玩家中流传开来。当然，时间是不会等人的，不管游戏是否出续



作，生活还是要继续，就在大家沉浸在《最终幻想XII》的激动以及打赌《勇者斗恶龙IX》会出在哪台主机上时，一个让人震撼的消息砸了下来——《女神侧身像2 希尔梅丽娅》公布！

原本以为不会有续作的经典居然宣布推出续作，这突如其来的冲击波将人吹得人仰马翻。然间，大家忽然意识到，这一转眼已经是7年。年是什么概念？它能让一个不懂世事的少年成为一个成熟的男子，能让一个少女成为人母，过境迁，现在的你已经不是当年的你，心智都过了一个质的飞跃，对于游戏已不像当年那样抱着一个单纯的“玩”的想法去玩的。学习、活、家庭，已经有太多的东西束缚着我们，但人惊讶的是，当一款心仪的游戏公布时，心中一份对于游戏的热情却丝毫没有削减。于是，被《VP》感动过的玩家沸腾了！老玩家痛哭流涕，新玩家虽然不知道他们为什么如此激动，但他肯定能意识到，如果一个游戏能让如此多的人首以待、顶礼膜拜、奉为神作，那么其中一定它的道理。

请原谅我这个“老骨头”在这里用如此多的幅来抒发自己的感情，人都说人老话多，呵呵见谅，见谅。还是让我们来看看游戏吧。我们知道，或者是从我这里经常听到“tri-Ace游戏属精品”这句话，我可以很有信心地说，这并是我的片面之词，这是很多玩家的共识。对于个低产的游戏公司而言，为了能保持自己在游业界的一席之地，游戏的质量是惟一的保证。管有着其前社长因为包养情人将公司资金挥空的八卦新闻，但tri-Ace在很多人的眼中都Core User向的，系统复杂、游戏难度高是它每个玩家最深刻的印象，虽然《星之海洋》、《神侧身像》都有难度的选择，但请相信我，90以上的玩家会选择最高难度，普通难度？对起，我连困难都还没放在眼里呢。

说到《VP2》发售前的信息，这里有一件事：就在游戏第一次公布游戏实际画面后，很玩家对那逼真的背景产生了怀疑，他们认为那

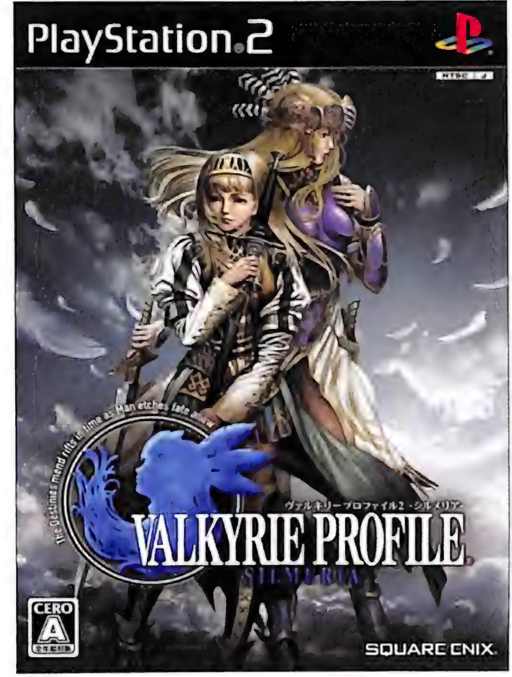
定是用CG制作的，以PS2的机能能够达到那样的程度应该很难。但事实给了他们一个当头棒喝，的确，那个背景是死的，最多也就是一片布、一丛草飘几下，但那的的确确是即时演算。这种讨巧的做法非常有效，不仅让游戏的背景做得很漂亮，还可以节约机能将更多的东西放在自己操作的角色上。说实话，对于tri-Ace的技术和严谨的态度请大家不要怀疑，在PS2上，它做的所有游戏都对应16：9和逐行扫描。而请大家记住，《最终幻想》一个都不对应。在这里说一件轶事，当年tri-Ace做《星之海洋3》时社内制作人考虑只将战斗时的人物动作做成60帧，而平时街上行动的那些NPC都做成30帧，但最后权衡利弊之下所有人都做成了60帧，所以在游戏的画面制作上对tri-Ace不要有怀疑。

真的是这游戏的灵魂 战斗

如果问起《VP》最成功、最让人印象深刻的是什么，相信绝大部分的玩家会说是战斗。事实也是如此。tri-Ace的战斗从来都给人很爽快很刺激的感觉，而且它的游戏即使剧情再怎么说不过去，只要战斗够好，玩家都会买它的账，再怎么说它们毕竟是开创了RPG战斗带有动作要素的祖师级人物(不是指A·RPG)，要知道，没有他们，根本就没有现在大红大紫的"《传说》系列"。

也许是《VP》的战斗给人的冲击程度的确够大，再加上厂商品质的保证，所以大家对《VP2》的战斗也都已经有了心理准备。但是，当实际玩到游戏后才真正感受到：感觉与实际完全就是两码事，你感觉它好和它真的好这两个概念之间的差距实在是太大了。《VP2》将前作的战斗复杂化，分为了移动模式和战斗模式，特别是移动模式中冲刺以及分队概念的加入，让战斗的战略性上升了一个台阶。游戏不再像前作那样进入战斗后直接开打，它让玩家思考的东西更多了。比如如何在不进入敌人攻击范围的情况下限制攻击，那这就要用到冲刺，但冲刺之后AP会减少，这样又要考虑消耗少但决之技槽增加比较多的普通攻击技，再加上技能，这些影响战斗的要素环环相扣，让你在任何一个环节都不能有太大的闪失。进入战斗模式后与前作就很像了，但3D化之后，那视觉效果，一个字形容——强！特别是在发动会心一击时，画面刻意的停顿再配合游戏良好的打击感，让人热血沸腾，如果还是连续会心，估计会让你激动得叫出来。所以说，tri-Ace的游









戏玩的就是战斗，这句话是一点都不错。

人说"tri-Ace的游戏通关只是游戏的开始"这句话一点不假，你看《星海》哪代不是有N多隐藏要素等着你，甚至最强的武器、道具只有在通关后才能拿到，《VP》也不例外。想想正篇你最高攻击力的武器只有2000多，但隐藏迷宫中能拿到攻击力20000的武器，这样的差距怎让人不心动？别说那些武器，更让人激动的是游戏中的那些隐藏BOSS，tri-Ace的游戏中那些隐藏BOSS有个很大的特点，那就是随时可以秒人，一招下来看到连续几个几万的数字蹦几下，自己的角色就惨叫着倒地了。《VP2》里还加入了多周目BOSS能力加强的这一变态设定，想知道在10周目游戏的10次红莲之迷宫后那些BOSS会变成什么样子？当然，你能否自虐自己到那样的地步又是另外一回事了。如果我的这一番话激发了你的斗志，那么我只能说一句：祝你好运！

tri-Ace惟一的软肋 剧情

《VP》的剧情好，这是我的观点。但有一部分人认为《VP》的剧情虽然好，但是太松散了，因为那些战魂的情节将故事主线冲淡了，这也是《VP》剧情一大弱点，但正因为那些战魂的剧情太好了，这也让人很为难。不过《VP2》就让大家的这一顾虑消除了，很简单，战魂的情节全没了！看，多好，主线突出，玩家能看到一个完整的故事。但是，玩家又不爽了，你削弱战魂情节就削弱吧，何必如此狠心全砍了？矫枉过正！只见游戏中N多过路男女ABCD，除了主要角色，其余战魂完全成了凑数的。记得情节里居然出现了鲁法斯和阿莉莎两人PK奥丁的对话。有没有搞错，小姐，你体内那些战魂难道真是即用即弃的道具？我明明记得在你们两个角色的头像后面还有一大堆人物，怎么能说是"两个"呢？真不知道那些战魂听到你这么说会不会气得再死一次。好在游戏战斗时台词比较厚道，有关系的战魂在一起都有特殊台词，这样可以从另一个角度去加深对这些战魂的认识，甚至在玩家间还掀起了研究人物关系的热潮，有好事者还认认真真按年代划分出每个战魂的生存年代以及相关关系，真羡慕他们有这么多的时间。

再说到游戏主线上，毫无疑问，这次是想将前后两作的剧情串联起来，但在结构把握上还是欠缺了一点，而且震撼人的程度上，我觉得也不如一代。像蕾娜斯在铃兰的草原疯狂寻找路西奥留给她的耳环的情节、蕾娜斯与路西奥最后相逢的Kiss，这样的情节不仅更有代入感，而且在给予玩家心灵触动方面的效果也非常好，而在《VP2》里这样的情节的确太少了。不过还好，《VP2》里有一个角色弥补了它剧情的不足，这个人就是系列人气第一角色，我们的眼镜变态萝莉控理查德·瓦雷斯大人！可以说这个人才是整个游戏的灵魂。这家伙一出来就把人吓得半死，前作里那个恶劣、腹黑、阴险、狡诈的变态什么时候变得如此温柔善良了？本着直觉就应该想到他中途肯定会干出什么事来，但、但是，我猜到了这个过程，但没猜到这个结局，这家伙居然是最终BOSS！我崩溃了，我疯狂了，但我也被感动了。爱一个人要到什么程度才是爱？与她永远在一起？至死不渝？嗯，不错，我们的理查德大人的确是这么想的，但他想的是与蕾娜斯合而为一，当时除了"变态"实在想不出什么词来形容。但他的爱是执著的，是认死理的。成熟的大姐，不要，太顽固；幼齿的三妹，不错，可以当工具利用一下；女王的芙蕾，不行，身材都变形了。看，还是我们的蕾娜斯好，容姿、身材、能力哪样不是最高？要说一见钟情、从一而终，有哪个比得上我们的理查德？再加上最终战前他看着封印着蕾娜斯的结晶发出恐怖的笑声以及用脸贴着结晶蹭来蹭去的举动，有这样一个角色，整个游戏就活了。什么战魂剧情，见鬼去吧，在理查德面前统统都要拜！

结局语

七年的等待是值得的，不是七年之痒，却是七年之爱。在PS2的末期能玩到这样的游戏已经知足了。什么？你说我为什么没说光子系统？拜托，我向来是动作游戏苦手啊！

★★★★☆ [点评人：邪魔天使]

缅怀一场多年前的盛典

最终幻想III

FINAL FANTASY III

机种： NDS　**厂商：** Square Enix
类型： RPG　**发售日：** 2006年8月24日



"《最终幻想》系列"的名字源于当年坂口对于游戏的最后一次希望，正如多篇回顾文章中所说的那样，如果本作失败，Square大概就会离开游戏软件开发行业。事隔近二十年再回头看这种死地逢生的佳话，总能让人心中生出许多感慨。在《最终幻想》初代的反勇者路线确立之后，经过了第二代剧情上不断进化，系统接近定型并确定了众多经典设定的《最终幻想 III》终于横空出世。在这一作之中，"《最终幻想》系列"的许多要素得以确立，这些崭新的要素奠定了该系列真正辉煌的成就。

就国内玩家和许多日本玩家而言，能够在FC时代玩到这样拥有创新精神，内容如此丰富的RPG游戏，是他们一生之中难以忘记的经历。因此在许多年之后Square Enix开始大量贩卖前六代作品重制版的时候，有很多关于《最终幻想 III》复刻的呼声。

最终，它选择了NDS作为自己重生的平台。

光与暗的战争

水晶

"《最终幻想》系列"抛弃"水晶"已经过去很多年了，这么多年来的时光积淀将"光与暗的战争"、"为世界和平而奋斗"变得似乎有些单细胞和傻气，《最终幻想 III》又是个简单纯粹的游戏，主角之间负载不起太多的爱恨情仇。四个人蒙受了宿命召唤，为了打败大魔王而开始旅行，甚至看不到太多峰回路转，除了在浮游大陆上转了很久后出来，发现原来自己所在的地方只是地图上这么细小的一块，眼前还有无限大的世界，让人突然感到一阵心潮澎湃，此外似乎再无其他值得一提的了。更何况这个"突然发现眼前世界无限广大"，在《FF VI》的世界崩溃后和《FF VII》的神罗都市脱出都已经深深震撼了诸位，比较起来，那一艘小小的飞空艇在NDS的下屏腾空而起的画面实在算不上什么。

然而，一段精心制作的片头CG却已足够弥补这份缺憾，夕阳之下，四个战士结伴行进于山崖之上，一股带着《指环王》气息的史诗感猛然喷涌而出。一刹那间，所有被回合制战斗掩盖的真实感就这样席卷而来。Square Enix一反常态地没有让角色在镜头前秀自己的造型和POSE，而这份简单正是《FF III》最大的魅力。

从木偶变成真人

重逢

平心而论，《FF III》的剧情实在没什么可说的，四个蒙受了召唤的战士为了世界的和平向着黑暗进发，撑死一句话就能把故事概括得差不多。更何况FC版的故事中，连主角们都没啥亮点，一上来就是四个人全部加入，长相一样，性别一样，连性格都一样，起了名字就能跟着你走南闯北东征西战。在漫长的旅途中，充分表现出了集体荣誉感，四个人说话跟一个人说话一



样，直到通关也没让人分清楚到底谁是谁，与其说是活生生的人类，倒不如说更像是战斗专用木偶——但是在如今这个年代，没有个性的角色是绝对不行的。于是经过了一番改头换面之后，原先的四个大男人中有一个变成了女人（就算没有感情戏，也要男女搭配，干活不累）；原先一起长大的四个孤儿，变成了各有背景，性格迥异的四个孤儿；原先一上来就收齐全部人马，变成了随着剧情的进展慢慢加入，而NPC们更是都被赋予了独特的个性。

一切设定显然都向着初次接触该作的玩家作了一个适当的靠拢，同时也特意保留了FC版的部分音效和细节以激起老玩家的回忆，游戏的实际画面虽然不如预期，但在NDS上已数上乘，从这点来看，重制还算颇有诚意。但是，也只是颇有诚意而已。

无尽的噩梦

转职

既然剧情实在没什么值得大书特书的地方，那么转职系统就成为了大多数人最为关心的问题，可惜的是，这个转职系统对于为数不少的人来说，实在可称得上是一场噩梦。

首先，高级职业和低级职业相差过分悬殊，时常发生没有练过的高级职业比辛苦练了很久的低级职业攻击高出很多的情况，让人产生一种"之前的练级全是无用功"的想法，挫败感油然而起。

其次，高级职业的取得都在游戏后半，最后的职业甚至要到迷宫才能拿到，之前职业的熟无法继承，而熟练度又极其重于是玩家在每次取得新职业后好被迫进行练级，看着之前熟极高的职业最后只能沦落到坐凳的地步，心中悲愤无以言表。

最后，尽管职业种类繁多大多数职业毫无使用价值，再对于转职的限制和特技无法保使玩家被禁锢在几个强力职业半数左右职业形同虚设，很少会对吟游诗人和维京海盗之类业多看上两眼。虽然为了平衡虑，FC版的贤者和忍者都在重中被大幅度削弱了，同时部分的使用价值得到了提升，但转来的烦恼几乎与乐趣相持平，是《FF III》留给人最深的印象。

创新还是怀旧

重制

所谓的重制，关键在于重去的经典，改革不合现状的让老玩家满意的同时吸引新玩尤其是对于一个至今已经相隔的游戏来说，照顾新玩家更是重要。然而本作却没有带给我样的感觉，虽然画面全部变成人设更加符合现在的审美，但整个迷宫居然没有一个存盘点点，就足以将玩家都赶回FC时于是为了不在BOSS战前惨遭全大家只好采取十多年前的RP法，先走一遍迷宫的分支拿宝便练级，然后出去回复再进一捣黄龙。不管怎么说，这种BOS没有存盘点的设定足以让大多长久以来养成的RPG习惯为溃。而地区之间敌人实力相差也是导致游戏连贯性大打折扣键，在进入一个新地区之后，先练级才能保证剧情顺利进行而久之很容易忘记前面的故事在说什么，对玩家的积极性和感都是一种打击。当然，创新



分也是有的，比如说在NDS的上屏显示世界地图和买东西时的画面，使用触摸屏可直接拖动角色走路，利用Wi-Fi通信获得最终隐藏职业洋葱剑士。虽然把隐藏职业和通信结合起来有些强行推销的成分在内，让喜欢一个人窝在家打游戏的玩家无所适从，但是在NDS这样一个提倡独乐乐不如众乐乐的主机上，倒也不是什么难以接受的事实。

无论如何，在NDS上出现的3D RPG大作《最终幻想Ⅲ》是一款只要有可能就应该尝试的作品，尽管作品存在一些瑕疵，但最终幻想终归是最终幻想，水晶光辉依旧。

★★★★[点评人：BABARA]





没有惊喜与感动，但是我喜欢！

洛克人ZX

ロックマンZX

机种： NDS **厂商：** Capcom
类型： ACT **发售日：** 2006年7月6日



Capcom可以说是在GBA时代最成功的第三方厂商。该公司在GBA上有三个原创游戏系列在玩家口碑和销量上都获得了很大的成功：《逆转裁判》、《洛克人ＥＸＥ》和《洛克人ZERO》。其中《洛克人ZERO》虽然最初是以PS时代的热门作品《洛克人X》中的第二男主角ZERO来拉抬人气的，不过该游戏除了故事背景上与《X》之间略有关系外，系统、人物等完全是重新制作的，可以算是一个全新的系列。

"《ZERO》系列"能够成功，原因很多。其一，游戏的主要人物设计师中山澈所设计的ZERO及游戏中的其他形象，融合了"可爱"和"酷"两大元素，非常符合"掌机上的机器人游戏"这样的主题，让人一眼就能喜欢上这款游戏；其二，《ZERO》虽然在系统上与元祖《洛克人》以及《X》有很多不同之处，但是它却继承了传统横版卷轴动作游戏的精髓，在掌机乃至家用机都缺乏正统动作游戏的今天，它格外能够引起玩家的注意；其三，游戏能够在传统的基础上不断挖掘新系统，将最初并不完善、略显单薄的电子妖精系统发展成为了一个优秀的辅助系统，而多武器装备系统也丰富了游戏的要素。

虽然前面说了这么多《洛克人ZERO》的事情，但是这并不偏离本文的主题。因为我们这次的主角是《洛克人ZX》。本作公布最初，我们就知道它和"《ZERO》系列"有着密不可分的关系。虽然游戏的背景设定和《ZERO》完全不同，但是从人设的风格、系统的特色等方面我们都可以得出结论：《ZX》是《ZERO》的"非正统续作"。

事实上，从最初的宣传开始，Capcom始终没有明确指出《ZX》与《ZERO》之间的关系。他们的宣传重心放在了"《洛克人》历史第一个可以选择女性主角的作品"、"让普通人类变身为洛克人的系统"这些要素上。玩家当然很关心《ZERO4》之后故事的走向，《ZX》用一个看似全新的设定来做障眼法，当中又隐藏着众多暗示《ZERO》故事线的提示。这样的设计不知道是制作方最初就这么考虑的，还是因为在《ZERO4》之后思路有所枯竭而不得不另辟蹊径——根据情报显示，"《ZERO》系列"的灵魂人物、几乎负责了系列前三作全部设计工作的中山澈在《ZERO4》时离开了这个系列的开发公司，之后的《ZERO4》和《ZX》中虽然他依然以自由插画师的身分为游戏绘制了包装图及主要的宣传图，但是更多的设计工作都是别的画师"模仿"他的画风所进行的。

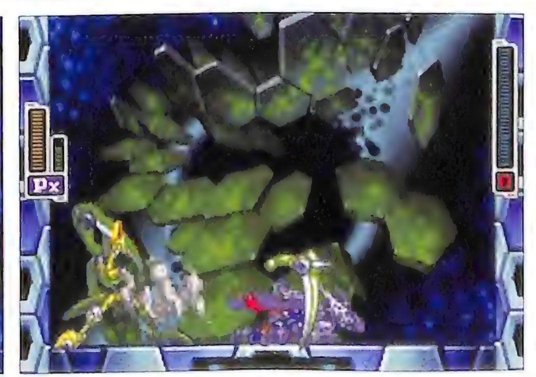
游戏的基本操作等都完全继承自《ZERO》，玩过前几作的玩家将对本作的手感应该非常熟悉。本作的宣传重点——"变身"和"女主角"，对于游戏的帮助实际上只是在于让游戏的变化显得更丰富一些，但是对于游戏的本质并没有太多影响，不过多重变身的设计本身还是很有趣的。至于游戏的画面变得更流畅、剧情全程语音等，更是硬件性能提升所带来的必然进步，并不值得去宣扬。本作在系统方面改变最大的地方，莫过于将传统的关卡制改成了开放地图制，以及由此引发的更多变化。和《塞尔达传说》、《银河战士》以及《恶魔城》类似，本作所有的场景都是连接在一起的，但是玩家必须得到新的能力才能前往更多地方进行探索，而获得新能力的方式就是打败情节任务的BOSS。《ZERO》中的任务是以关卡的形式出现的，玩家接受任务以后就会被传送进关卡；而《ＺＸ》中任务的BOSS在什么地方也是要玩家自己去找的。如何找到BOSS所在的位置、如何找到新的隐藏地点是本作比较吸引人的一个地方，但是同时这也造成了游戏的节奏比以往的作品来得慢——虽然游戏中提供了一些传送点，但是玩家还是有很多时间浪费在了跑路上。由于取消了关卡制，所以前几作的特色评价系统也随之取消了。玩家们不用再担心BOSS战时发挥不好又不得不重新来过以获得高评价。对于不太擅长动作游戏的玩家来说，这无疑是一个不错的设计。但是对于高手来说，他们会觉得缺少了一个评价自己实力的标准——虽然游戏设计了以不同等级击败BOSS时所获得的活性金属（变身装置）能力会受到影响的限制，但是实际上玩家是可以通过补充能量水晶来弥补能力影响的，也就是说你能力不济、无法以高等级击杀BOSS也完全没有问题！

总结来说，相对于《ＺＥＲＯ》，《ZX》对于游戏性的本质并没有太多改革；除了硬件性能提升所带来的外表进步外，游戏基本上是在延续前作的老路；系统上的变化同时存在优点和缺点，总体来说不过不失。在我们的期待中，它可以做得更好，但是目前看来本作达到的水平只是"没有变糟"。如果你是《ZERO》的"粉丝"，或者喜欢动作游戏，那么本作还是颇值得一玩的！年底将要推出继承《洛克人EXE》精髓的NDS新游戏《流星洛克人》，希望这部作品不光能够继承，最好有更多新的亮点，只有不断发掘新要素才能吸引更多的玩家！

★★★[点评人：阿修罗]







不成功的摇晃乐趣

乐克乐克

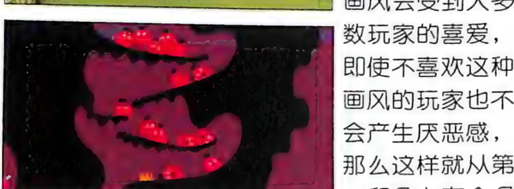
LocoRoco

机种： PSP **厂商：** SCE
类型： ACT **发售日：** 2006年7月6日

下面这句话可能有些玩家看到了会不大高兴：“《乐克乐克》这种游戏出现在PSP上，既委屈了游戏，又委屈了PSP。”而实际上，《乐克乐克》正是SCE一贯推崇的“LU才是玩家主力”思想的产物，这种无论是画面还是游戏方式都显得轻松活泼平易近人的游戏类型也正是SCE一直以来所追求的目标。只不过可惜的是，SCE在对待这种游戏的时候，往往缺乏足够的深入思考，不能真正地把握住此类游戏的精髓所在，最终使得这种原本大有潜力可挖的游戏落得“雷声大雨点小”的下场。

由于PSP硬件平台的先天限制，原本以为PSP上不可能诞生如同GBA上《瓦里奥制造 大回转》那样的“旋转平台”类游戏，你总不能在UMD光碟上装一个水平感应装置吧？所以，当2005年《乐克乐克》第一次在当年的TGS展上亮相的时候，着实吸引了不少玩家的关注。《乐克乐克》可以说是专门为那些“平时很少玩游戏，但是对新生事物充满好奇”的玩家量身定做的，再详细一点说，是为了迎合更多女性玩家的喜好。这种构造简单、颜色艳丽但又新颖别致的画面是一种比较“安全”的表现方式，这里“安全”的意思是说这种画风会受到大多数玩家的喜爱，即使不喜欢这种画风的玩家也不会产生厌恶感，那么这样就从第一印象上在众多玩家心里打了一剂预防针，在这一点上不客气地讲，《瓦里奥制造 大回转》的那近乎“粗糙”的简笔画风格是难以企及的。从操作而言，PSP上大大小小功能键共有十来个之多，《乐克乐克》只用到了L和R两键，算是这个机种上操作最简单的游戏了，这种简单便捷容易上手的操作方式也符合LU和女性玩家的习惯，至少这种简单的操作让他们没有拒绝试玩的理由，并且很快就能投入到游戏里面去。游戏方式也是简单无比，只需要用LR两键晃动画面让圆溜溜的乐克乐克不断往前滚就可以了，除了一些必要的动作反应之外，几乎没有什么故意刁难玩家的地方，反而整个过程中都伴随着轻松的音乐和搞笑的音效，游戏体验充满了乐趣。







但是，SCE此类游戏的通病在于，游戏后期缺乏提神的要素，无法让玩家保持长久的新鲜感和兴奋感，从第一关到最后一关缺乏足够的变化，无非是关卡和乐克乐克换个颜色，从技巧性上没有突破，掌握了方法之后通关不费吹灰之力。游戏的隐藏要素也不够丰富，
足以刺激玩家反复通关的动力
戏原本是可以再深入挖掘一下
但是SCE也许是担心LU们没有
的耐心，很多东西都点到为止
特别是游戏中如果能把那个“乐
屋”的模式再扩展一下，让玩家
自行设计关卡，再利用PSP无
网的机能，提供玩家交流各自
的平台，甚至举行关卡设计大
让游戏生命力可以无限制地扩
去，相信这样会让《乐克乐克》
地耳目一新，突破现有的层次
到又一个新的高度。也许，SC
这一手留到了续作中，可问题
如此入不敷出的销量会刺激续
诞生吗？

★★★[点评人：多

零蛋魔女？

灵弹魔女

Bullet Witch

机种： X360 **厂商：** AQ INTERACTIVE
类型： ACT **发售日：** 2006年7月27日

从《灵弹魔女》发售前各方面情报来看，游戏并未能传递给我们任何过人之处，普通玩家都能从公开的图片和影像上将这个游戏枪毙。正是由于这种先入为主的心态导致我们并没有过多的关注这款游戏。游戏真正的表现如何呢？也只有实际玩了才好下定论。



结果是期望在《灵弹魔女》中有所斩获的玩家可能在游戏第一关就会被它不尽人意的表现搞得扫兴而归。的确，游戏在初期的表现十分糟糕，不合理的开场方式很可能在玩家还没能熟悉操作的情况下就被3个杂兵秒杀。即使玩家顺利通过了第一场战斗，还是需要花一段时间去熟悉游戏的操作。本作以开枪射杀敌人为主要途径，枪械的准星很小，虽然有缩放功能，但效果并没有给玩家带来足够的好处。因为随着枪械准星的放大，游戏的视线范围也随之缩小，这对不习惯用双摇杆配合操作的玩家来说是难以忍受的。除了单调的开枪杀敌外，游戏缺乏这类游戏常见的战术设定，可能惟一能让玩家省力的方法就是引爆敌人身边的汽车，更多情况下还是依靠玩家的耐心去一下下点射敌人，时间一长就不免让人觉得乏味。没有什么战术也就罢了，更过分的是游戏中没有地图显示，而且没有任何提示，这种让玩家跑冤枉路的做法让人怀疑厂商是不是在故意拖延游戏的时间。游戏中还制造出一个类似魔法阵的东西，强制性的让玩家消灭完固定区域内的敌人才能通过，现在的玩家早已对这种设定产生了厌恶情绪。以上都是游戏在第一关就暴露出来的问题。

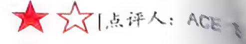
如果，我是说如何你能够将这一切都自己承担的话，那么到了第二关玩家将头一次尝到《灵弹魔女》的甜头。“魔法咏唱”是本作中最大的亮点，这是一套利用魔法攻击敌人的系统。将天空中翻滚的闪电引向地面时电闪雷鸣的效果的确在游戏中得到了很好的表现。接下来还有龙卷风魔法同样是只有次世代主机才能完成的特效。正是由于“魔法咏唱”的支持才让我有了继续游戏的动力，不然可能早就放弃了。《灵弹魔女》中存在BOSS，并且每个BOSS都非常巨大，我所说的非常巨大基本上都达到了《汪达与巨像》中的那种比例。这可以说是《灵弹魔女》的又一个不大不小的亮点。游戏后期会出现一条巨大的龙型BOSS，厂商号称该BOSS体长达到了一万英尺。这样的巨大生物自然是魄力十足，配合该关卡出色的环境表现，游戏的气氛完全被提高了一个层次。直到这时候游戏才有了渐入佳境的感觉，但这一切仿佛都来得太晚了点。因为能打到这一关的玩家需要拥有比其他玩家更强的适应能力，更仁慈的胸怀，甚至是更多的闲暇时间。

平心而论，《灵弹魔女》的缺点





远远多于它的优点。但可能正
为游戏许多方面的表现都不尽
意，所以只要看到它一点点优
会给人惊喜的感觉，有点威
的意思。在我看来《灵弹魔女》
那种厂商有想法，但技术力与
都无法完整支持这种想法的典
例。想想像AQ INTERACTIVE
规模与技术的游戏公司，这种
也很正常。面对新的游戏平台
代对游戏公司在各方面又提出
高的要求，如何在这样的局面
得生存是全球各个游戏公司共
临的挑战与难题，更何况是已
小游戏公司呢？



用自己的方式去爱一个人

异度传说 三章

ゼノサーガ エピソードIII
ツァラトゥストラはかく語りき

机种： PS2 **厂商：** Bandai Namco Games
类型： RPG **发售日：** 2006年7月6日

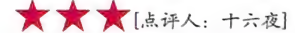
从2003年11月系列第一作的推出到今年7月6日最终章的发售，已历时三年，作为最终章本作可以说从各个方面为这一经典画上了休止符。虽然十六夜承认自己是个RPG伪非，但对于本作的战斗部分来说真的是没能找出值得大赞一番的地方。虽然游戏中分成了角色战和机甲战，但实际上除了剧情需要外，也就只有为了找宝箱以及启动开关时才会有人特意从E.S.上下来。为什么？道理很简单，那就是机甲战比较简单。

这里所提到的简单，自然是与角色战相比的。虽然本作读盘的时间以及战斗的节奏都得到了明显的改善，但缺少特色突出的战斗是游戏无法回避的硬伤。属性间的相生相克，技能点的获得与分配……这些虽然都可以被看作是特色系统，但听到这些系统让我们第一个想到的绝不会是这款游戏。另外，从个人角度来看，RPG最大的魅力在于体会角色逐渐成长的乐趣与成就感。当然并不是说就应该在后期能把敌人切瓜斩菜、随意砍杀，但对于本作来说，战斗原本就是应该用来调节游戏整体节奏的……

尽管如此，我还是要说，本作的剧情或者更确切地说是对人物的刻画以及角色间感情纠葛的描写实在是太棒了。最让人深有感触的就是阿伦在紫苑动摇时的那番话：“主任，就让我来代替你承受这份痛苦吧。纵使未来有多么残酷多么艰辛，我仍然想与你一同活下去。”是的，对于紫苑来说凯文那里也许有自己的归宿，但她真正期望的仅仅是一个归宿吗？“凯文，我直到现在仍然坚信能够与你共同生活将是这世界上最幸福的事情。即便是被你利用也好，被你欺骗也好，只要能一直有你在身边陪伴，我就毫无怨言。”紫苑的这种想法我们是可以理解的，父母在自己眼前被杀死了两次，而自己也亲眼验证了她就是召唤出灵知，毁灭了自己最宝贵事物的元凶。在紫苑看来，这个世界没有理由再接受自己，而惟一的归宿就只有那一个。然而看到被击倒的阿伦虽然艰难但仍然坚持着爬了起来，紫苑终于明白了自己并不会如想像中的那么孤独，因为还有人会为了唤醒自己，不惜以生命为代价。凯文的做法遭到了大部分人的非议，毕竟他欺骗、利用了紫苑对他的感情。然而当年星球的毁灭以及母亲的牺牲都给他幼小的心灵留下了永不磨灭的伤痕。如果说在U-TIC机关的研究工作是为了向灵知复仇，那么对于凯文来说紫苑就是自己的一切。为了不再像当年那样失去最宝贵的东西，凯文不惜舍弃自己“人”的存在；同样的，为了能以自己的方式拯救紫苑，他不惜利用这深爱着自己的女人的感情。也许这样做是自私，但凯文对紫苑的感情无人能够质疑；也许他的做法是错误的，但在终章他选择了与威尔海姆同归于尽的时候，无论是谁都会感到欣慰(即使大部分玩家都能够预料到)。对于凯文，威尔海姆的那句话最为贴切：“你所追寻的并不是这个宇宙的秩序，而是只为相爱的两个人所存在的永远的世界。”



也许是在背后默默地支撑着对方，也许是用行动影响、改变着对方。结果在某种意义上来说已经不再重要，而这一寻求对方回应的过程才是最珍贵的。用自己的方式去爱一个人，阿伦和凯文正是这样做的。


[点评人：十六夜]

人人心中都有一个旋律天国

旋律天国

リズム天国

机种： GBA **厂商：** Nintendo
类型： MUG **发售日：** 2006年8月3日



《旋律天国》绝非旋律的天国，事实上，对于至少半数的人来说，《旋律天国》犹如迷宫。在同一个关卡反复被卡，不甘放弃，却又难以逾越——换成其他时候，稍稍努力也许就可脱离困境，但是本作偏偏强调的是感觉，一切只可意会，不可言传。

欢迎来到天国或迷宫

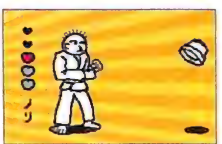
本作贯彻了任天堂一向的创意取胜原则，类似《瓦里奥制造》的恶搞风格，40多个小游戏中充溢着“给大蒜拔胡子”、“学猴子跳舞”、“双人RAP”等古怪创意，真正做到了猥琐却不低俗，贱格却不完全。特色十足、极具挑战性的关卡与在掌机上可称为华丽的音乐组合，很容易将玩家拉入音乐的国度中去，其中更有数首真人演唱的歌曲，令感动度直线飙升。而在游戏里，你所需要做的全部事情仅仅是随着节奏按下几个按键，想像自己正在随心所欲敲击心爱的乐器。

一切听起来都是如此的简单轻松。但是，一切也完全并非如此简单轻松。

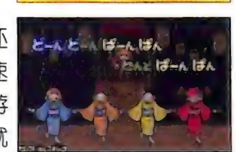
欢迎来到节奏的教室

比起让玩家轻松地拍打节奏，本作似乎更喜欢以速成特训的方法培养出值得一提的韵律感。所以在游戏的开始，就给所有人做了一次关于节奏感的测试，其潜台词为：“节奏感都差成这样了，还不赶紧让我们帮你补补。”

大多数人都在这个测试前受到了莫大的打击，能拿到20分以上就相当不错了。在深切反省了自己为什么突然成为一个节奏废人之后，接下来的漫长游戏时光中，一堆小游戏针对弱点蜂拥而来，玩家在套着创意面具的特训中杀出一条血路，奋勇拼搏到了最后，发现分数由13分提升至73分，于是皆大欢喜。你好我好大家好，《旋律天国》用几个数字深刻地证明了这一点。







如果愿意，制作者甚至还在隐藏要素中提供了架子鼓速成教学游戏和基础混音教学游戏供人选择。不怕学不会，就怕你不学。所有这一切，只需要满足一个最基本的条件：能够迈过游戏的最低门槛。

之所以有此一说，是因为对于节奏的要求，本作可算得上严格，即便是微小的偏差也可能导致完全的失败，游戏中运用的一些乐理知识，更是明显划分出了乐盲和有一定音乐知识人群之间的鸿沟。被卡在某一关怎么也打不过去丝毫也不奇怪，而这种种障碍，与技巧无关，统统要归结于“感觉”两字。换句话说，有些人轻轻松松就可以玩到爆机，丝毫不觉得有什么困难，而有些人在前几关就被卡住，使出浑身解数也无济于事，这就是《旋律天国》的最大特点。



欢迎来到不满意见箱

相较来说，在游戏发售时宣传的“40多个小游戏”这个卖点，就显得有些言过其实，整个游戏确实有40多个小游戏，只是其中真正能称的上独立的仅有一半而已，另一半完全就是之前游戏的强化版。这使游戏将近结束的时候，因为重复性过高难免产生厌烦感。而隐藏要素中的几款小游戏，同样难以逃脱重复的宿命，感叹创意无限的同时，也不仅让人产生一丝“偷懒”的疑惑。

不管制作者的意图如何，《旋律天国》没有惟一的游戏方式，只要喜欢，可以专心于提升自己的分数，可以因为隐藏要素的有趣忽视主要关卡，可以完全将分数视为无物，连着几天玩同一个游戏以至于闭着眼睛都能打出节奏。游戏世界只有一个《旋律天国》，但是人人都有自己的旋律天国。


[点评人：猫太]

难，不是一两句话就能说清楚的！

极魔界村

极魔界村

机种：PSP **厂商**：Capcom
类型：ACT **发售日**：2006年8月3日

"《魔界村》系列"给人留下的印象太简单不过了，就一个字："难！"

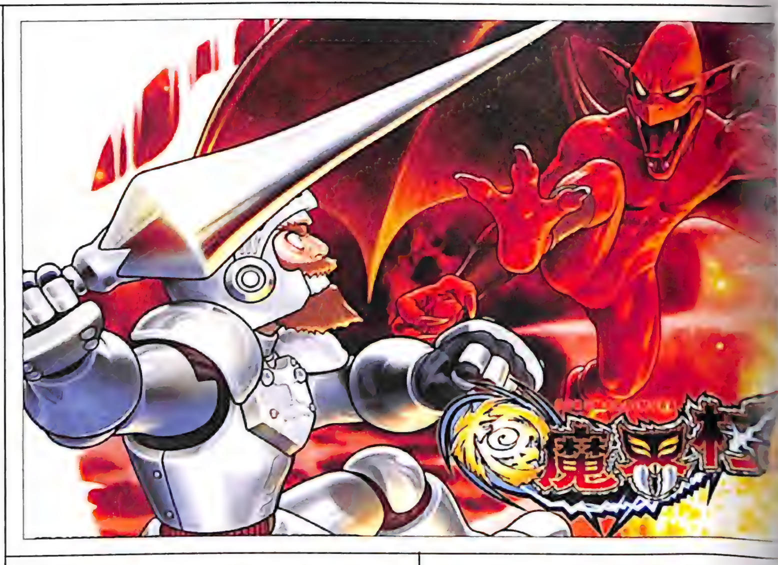
有时候我们谈起其他游戏怎么怎么难的时候，总会有个程度可以去评价，比如这个游戏难在哪里，有多难，等等。而对于"《魔界村》系列"则几乎是异口同声，知道它难就够了，你没有必要知道它难的程度和水平，用某编的话说："玩这游戏纯属找抽！"

这个系列难的地方主要有两点：其一，恒定抛物线的跳跃。亚瑟骑士一旦跳起，你就无法中途做出任何修正，你只能祈祷在落地的时候不要碰上任何你不想碰到的东西。我们永远也无法知道这样的跳跃是Capcom的刻意安排还是那个时代技术力不足的缘故，我宁愿相信后者，因为这样的跳跃在所有Capcom的动作游戏中都是极为罕见的。我们可以拿那个时候的《恶魔城》来做比较，当年西蒙的跳跃也和亚瑟一样，跳起之后就无法把握自己的命运，但是FC时代之后的《恶魔城》在这一点上做了很大的革新，最关键的跳跃从痛苦变成享受，跳起之后在空中将四面八方的敌人一一抽死然后以一种随心所欲的姿势落地，《恶魔城》从此成为一代经典。而我们倒霉的亚瑟骑士只能穿着草莓内裤一次又一次地被虐于"魔界村"之中；其二，层出不穷的怪物。这个"层出不穷"有两层含义：一个是出现的方位，一个是出现的频率。我想玩过《魔界村》的玩家应该有过被脚下突然冒出的怪物吓死的经历，你永远都不知道下一个怪物会在什么地点出现，也许在你的头顶，也许在你的脚下，没有任何规律可循。而"刷怪"（请允许我借用一下这个网游的流行词汇）的频率更是令人发指，你别指望能待在一个地方喘口气，那样的结果就是陷入怪物的包围圈，这游戏就是逼着你不停地前进前进再前进，你甭想得到一丝的喘息之机。快点过关吧，这样你还能好受点。





《极魔界村》相对于系列前作而言，还是做了很大调整的。画面就不必赘言了，这年头在PSP上还做那种点阵画面就太说不过去了。主要在于道具和魔法的丰富上，首先在道具方面，引入了盾和铠甲的新概念，盾的引入不仅仅是简单的防御作用（不过说起防御也够惨的，别指望这盾能够给你带来任何防御作用，与其蹲在那里拿个不着四六的盾牌掩耳盗铃，不如直接把怪物干掉更安全），盾的副作用更加吸引人，比如可以让亚瑟短暂飞行的"飞龙之盾"，还有号称防御力无限的"无限之盾"（实际上它更重要的作用在于每次防御成功后可以为亚瑟回复5点魔力），这些"并不是用来防御"的盾让亚瑟在通关过程中受益无穷。而铠甲的引入则让亚瑟在通关过程中又多了几分自信，虽然在"街机模式"中，无论多么强的铠甲依然只能承受一次攻击，但是不同铠甲带来不同的能力提升在一定程度上提高了游戏的策略性。另外，游戏中还为亚瑟准备了五种不同的 性装备，其中三段跳和飞行羽 是系列首次引入。而魔法方面 也是系列中首次出现，不过在 通关过程中，除了解除石化的 （因为收集要素的原因）被频繁 之外，其他攻击系的魔法在很 间里都被紧张的攻关气氛所忽 显得有些鸡肋。



总而言之，《极魔界村》在 更改跳跃方式的基础上，引入 量辅助性装备和魔法，在很大 上可以说是降低了游戏的难度 这并不意味着所有玩家都能接 种近似乎苛刻的动作要求，即 自信心百倍的核心玩家在面对 游戏的时候也常常呲牙咧嘴 生。想摆脱这个噩梦只有两 法：把游戏通关，或者直接放



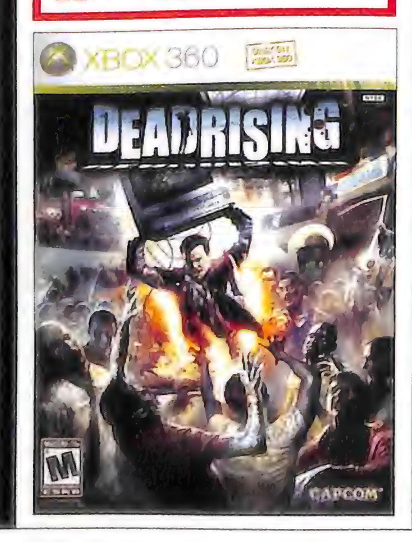
点评人：

杀够五万 人生圆满 杀光全城 大功告成

丧尸围城

DEAD RISING

机种：X360 **厂商**：Capcom
类型：ACT **发售日**：2006年8月8日



为什么是丧尸？

为什么是丧尸？其实答案很简单——Capcom的丧尸游戏那就是品质的象征。想必在游戏企划之初，稻船和他的第二开发部一定有如下的原则：1.新品牌，要让玩家第一眼看上去就感兴趣；2.要能够体现次世代主机的基本性能；3.次世代上的第一作一定要有话题性。所以，在2005年Capcom的E3展前发布会上，我们看到了这辈子从未见过的画面——数百"头"丧尸撑满了整个画面，镜头慢慢推向中央车顶上惟一的"活人"……《丧尸围城》的LOGO闪现，画面逐渐淡去，但会场里老外们的惊呼和口哨声却还在你的耳边回响……



说老外有"丧尸情结"是绝对有根据的。游戏的美版包装盒上有这么一行小字："本游戏未由乔治·罗梅罗《活死人黎明》的制片人或制作人开发，也没有任何授权及首肯。"——这种"此地无银三百两"的做法分明就是在故意触动玩家那根也许十分敏感的"丧尸神经"，让玩家有充分的理由投身一场看似无止境的杀戮中去，因为从某种意义上来说，你让这些"活死人"，也就是丧尸"真正地倒下"，就好像是东方文化中给阴魂不散的鬼魂超渡一样，是惟一正确的做法。

欢迎光临

今年E3展，当你路过Cap 台区时，笑容可掬的工作人 给你一张"威廉迈特商场"的 ——不要以为Capcom因为投 产失败而转行又去搞大卖场 了，这其实是《丧尸围城》的 略，因为《丧尸围城》的整个

都是发生在威廉迈特Shopping Mall里的。在这里顺便解释一个“Shopping Mall”，它是指“在毗邻的建筑群中或一个大型建筑物中，许多商店、娱乐设施和餐馆组成的大型零售综合体。其中Mall的原意是林荫道，在此处指步行街，在购物步行街上购物和漫步，犹如在林荫道上闲逛一样舒适惬意。”——说白了就是美国特色的巨大购物广场。在威廉迈特Shopping Mall，你几乎可以找到任何商店，从童装到运动品牌，从零食店到杂货铺，应有尽有——除了没有游戏店，这真是一件很奇怪的设定，不过，再仔细一想，游戏店里总不能不卖PS2吧？但X360的“独占游戏”里总不能出现PS2吧？不管怎么样，当你第一次进入商场时，还真是有点找不着北，一句忠告：在《丧尸围城》里，你可以不知道厕所在哪儿，但一定得知道最近的食品店的方位。

与丧尸斗，其乐无穷

前面已经说了，Capcom一直在努力营造一种“杀丧尸是一种美德”的论调，既然基调已经有了，那就让我们来看看Capcom是如何引诱玩家的：最基本的是普通的拳脚功夫，通过升级能够不断习得新的技能，比如《VR战士》里沃尔夫成名投技“巨人摔角”也能够在游戏中实现，更别提按住丧尸的头狠狠砸向地面那种没技术含量的活儿了；服装店除了可以换装（甚至还有女装，Capcom真是海纳百川），你还可以操起衣架塞进丧尸的嘴里，嗯，如果你觉得拿着衣架有些娘娘腔，你也可以选择把柜台上的收银机招呼到丧尸身上……如果你喜欢手里拿



一个结实点的，能“用上力”的东西“勇闯尸城”，那么棒球棍、平底锅、高尔夫球棍会是你的好搭档；如果你觉得这些东西都“不够正式”，也没关系，威廉迈特Shopping Mall还有刀具店和武器店……知道该怎么做了吧！就看你能不能接受一刀把丧尸砍成不对称的两截那样的场面了；在一个类似于“百安居”的家具店，还备有大榔头以及……电锯——别告诉我你没听过有一部电影叫《电锯杀人狂》……Capcom在挖空心思绞尽脑汁地迎合一切潜在的“丧尸杀手”级玩家，你准备好了吗？


[点评人：GOUKI]

伊莉丝的工作室 伟大的幻想

イリスのアトリエ グランファンタズム

机种：PS2 **厂商**：Gust
类型：RPG **发售日**：2006年6月29日

可爱的人设

从系列初代开始，“《伊莉丝的工作室》系列”就一直保持着清新可爱的画面风格，所追求的就是让玩家在童话一般的世界中展开充满奇幻色彩的冒险。在目前3D游戏层出不穷的今天，系列的最新作仍然采用了2D的形式来表现，不但是系列传统上的延续，也在最大程度上保留了游戏整体可爱俏皮的风格，虽然厂商的做法略显保守，但是仍然会让系列的老玩家充满感动。

优美的音乐

和人设并列为系列最大特点的，自然非游戏优秀的配乐莫属了，系列每一作从主题歌到整个游戏中的所有背景音乐都编排得非常出色，无论玩家身处与游戏中的任何地点，总能体会到背景音乐和所处场景那种浑然天成的融合感，甚至有些时候只静下心来去仔细聆听这些美妙的音乐，本身就是一种享受。新作的主题曲《Schwarzweiβ～霧の向こうに系がる世界～》则充分表现了在异世界中的迷茫和勇于向命运挑战的荡气回肠，更有趣的是每次进行游戏时，本可以跳过的开场动画，总会不厌其烦地一遍一遍地看完，或许这就是游戏的另一种独特魅力吧。

有趣的系统

使用卡片表现敌我双方的行动顺序更加直观，同时游戏的战斗也不只注重角色的能力，合理利用各种规则达到最佳的战术效果才是玩家所需要思考的主要问题。由于“Burst模式”下我方的技能效果会达到平时的四倍，在面对强大的敌人时就成为了克敌制胜的关键所在，虽然通过连击去累计“Burst槽”看起来十分简单，但是在真正的实战中却有着各种各样的战术变化，多针对敌人的弱点进行攻击，装备攻击次数多的武器都是可以有效利用的方法。

新作中结合不同的玛娜精灵衍生出的职业换装系统也同样新奇，因为这不仅仅只是外形的变化，连角色所能装备的武器和使用的技能都会随之改变，合理利用每个职业的攻击特点不但是游戏战斗中的重要组成部分，通过收集不同的材料来制造职业专用的最强武器同样也与“调合系统”息息相关。



由于引入了“调合等级”的概念，如果不能找到新的配方和材料调合出新的道具，那么玩家的装备和所能使用的物品都只会停留在同一个阶段而无法进步，在后期面对普通的敌人都会感到力不从心。在新作中仅仅通过和敌人战斗收集掉落的材料是远远不能满足调合物品需求的，因为某些材料只能通过完成相应的任务或在异世界中的特殊地点才能获得，也正因为如此，游戏的“异世界探索系统”也成为了游戏中不可或缺的一个重要环节。

通过在城市中的事务所接受任务，进而通过对异世界的探索达到最终的目的，是推进游戏情节发展的重要手段，而在这个过程中随着探索范围的增大，所能获得的物品也逐渐增多，到此玩家就在不经意之间进入了“战斗、调合、探索”这三个特色系统的循环中，不得不感叹游戏在设计上的巧妙之处。

小小的遗憾

虽然在新作中仍然存在玛娜精灵过少（前作一共13只，本作缩水为8只）、职业技能差别过大（在拥有了最强职业后，前面的玛娜精灵基本上就再无用武之地）、敌人重复率过高（变换一种颜色就是一种新的敌人）等不尽如人意的地方，不过游戏出色的系统设计还是会让人充分享受到游戏所带来的乐趣，如果你是一位喜欢RPG的玩家，不妨亲自去尝试一下这款能让你眼前一亮的新形态游戏。

★★★[点评人：晴天]





这是猛将传？NO！

战国BASARA 2

战国BASARA 2

机种： PS2 **厂商：** Capcom
类型： ACT **发售日：** 2006年7月27日



在《战国BASARA》推出之前，很多玩家都非常期待。一想到这是一款由动作游戏老厂Capcom推出的无双类作品，不管你是“Capcom青”还是“光荣饭”，想玩上一把的冲动是一定有的。不过在实际玩到游戏之后，大部分人都或多或少地有些失落。别的先不说，光看这游戏内容，《战国BASARA》就是完败。

为什么是完败？随便举几个例子：一共只能用16个人，其中还有2对动作相似的；没有故事模式，通关只需一个小时；全部武器道具均为随机获得，运气成为最重要的因素……更多内容请详研本文附上的表格。很多玩家拿出玩“无双”的劲头挑灯苦战，到头来却发现不到一个星期便已经有些厌倦了。

有了一代的低起点，便彰显出二代的大跃进。回想一下当初Capcom的宣传报道，你就会发现几乎所有的内容均已被透露了。如果你玩过一代且对一代念念不忘，在经过这4个月连番轰炸之后，你能不对本作产生兴趣么？事实证明，Capcom没有让人失望，《战国BASARA 2》新增的每一项要素都不是失败的。

为了延长玩家的游戏时间，Capcom“阴险”地想出了不少计策。比如在游戏发售前Capcom就明确告诉玩家，本作的最强武器和最强防具是在大武斗会中取得的。等实际拿到游戏时我们才发现，要想制霸大武斗会实在是太费时间了。仔细研究一下游戏的系统，你就会发现：如果你想做到完美，就得用每个角色把每个模式至少玩一遍！





值得一提的是本作也出现了很多按固定方法取得的隐藏要素，比如各角色的专用道具、2P服装等等。当然方法固定并不代表难度下降，某些隐藏要素的取得方法还相当费时。虽然个人感觉还是“无双系列”的最强武器拿法比较有趣，不过这样的设定总比一代的漫天撞大运要好，而且确实做出了有别于“无双系列”的特色。

不管你有没有玩过一代，如果现在让你回过头去重温，你一定会觉得这样的游戏简直不能忍受。在《战国BASARA 2》推出前我曾说过，《战国BASARA 2》其实是《战国BASARA 猛将传》。但现在看来这种说法有误，《战国BASARA》其实是《战国BASARA 2》的试玩版。因为两者之间的区别实在是太大了！这样的续作才像样子。


[点评人：

战国BASARA VS. 战国BASARA		
我方武将	16人	22人
敌方武将	5人	8人
游戏模式	2个	4个
道具数量	80个	120个
武器数量	96把	176把
防具数量	0件	66件
属性	4种	6种
关卡数量	18个	48个
歌曲	1首	2首
级别上限	20级	100级

《战国BASARA 2》主要新增	
故事模式	大武斗会
金钱	防具
婆娑罗屋	武器和防具的
光属性和风属性	战极魄力
狂热婆娑罗	能力成长道具
究极婆娑罗技	挑衅
称号	2P服装

快餐游戏，本当如此

战国BASARA 2

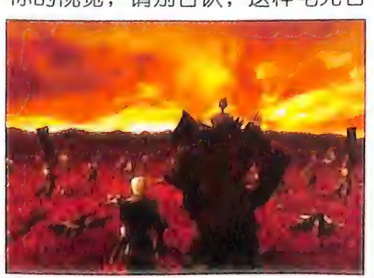
在去年夏末Capcom就让我领略到了一个别样的动作游戏，与K社对着干的劲头加上小林裕幸、土林诚等人组成的优秀制作团队，造就了这么一款《战国BASARA》。别戴着“无双like”的有色眼镜去瞧它，也不用真把“战国”二字套在游戏头上，在紧张工作和学习之余，有这么一款几乎不用费什么脑筋、“纯磨手柄”的游戏让你我放松神经，不是很好吗？而今夏，《战国BASARA2》如约而至。





绚丽吗？

“婆娑罗”，代表的是那些衣着华丽姿态优雅的人，游戏在一代时就已经将这一理念通透地传达给玩家，本作更是将其发挥得淋漓尽致。在新增人物中，无论是华丽豪放的倾奇者庆次，还是优雅高贵的军师竹中半兵卫，土林诚的人设无时无刻不在透露着一股时尚气息，光鲜照人；而场景设计得也是奇丽无比：热闹非凡的花祭京都、烈火熊熊的本能寺、盘龙形状的摺上原、大雨滂渤的桶狭间……每一个战场都十分有特色，全48场合战玩下来绝对不会产生厌烦；当然，还有最关键的声光效果，丰富的固有技和华丽的BASARA技强烈刺激了你的视觉，请别否认，这种电光石火的艳丽色彩是罕见的！



爽快吗？

动作细腻流畅、打击爽快一直是C社的拿手好戏，而这些再以一骑当千的形式表现出来则更能将游戏时的那股畅快完全释放！较之前作，本作同屏显示的杂兵数量也提高了不少，也更加增大了BASARA技的效果，砍杀打击的感觉很实在，不似割草般的飘忽。因为金钱的设定，本作也更强调了连击，恐怕大部分玩家在游戏后期都在以追求更高的连击数量为目标，尤其在装备了增加连击数的特殊道具，一击过后，看着屏幕上“HIT”那行数字飞快地跳动，满足感大增！一天的疲劳瞬时间化为乌有。

恶搞吗？

你说呢？“五本枪”、阿松的“晚餐制作计划”等等，绝对是继前作之光荣传统而发扬光大。不过恶搞之处远不止这些，制作小组在台词上下的功夫非常大，很多知名ACG的经典台词都被恶搞了进去，甚至是日本热播的广告词……游戏的时尚感也是在此体现出来，这里简单举一些：“Great Teacher扎比！”（扎比的教信者），出自漫画《GTO》；“异议！被告居然无视爱！”（扎教信者），出自游戏《逆转裁“不能逃，不能逃……”（敌兵动画《EVA》；“又来了个无伙”（上杉谦信），出自动画《世》；“想要死一次吗？”（阿市自动画《地狱少女》（声优同为美子）……当然还有很多，呵头血案风犹在，恶搞无限在战

再而衰，三而

爽快归爽快，但还是告位：对此作不必玩透。可以说触游戏十个小时以内，你对它美之词绝对不断，而当你开某个道具而反复刷关，为了号而不得不一遍又一遍地达成统一”，为了购买婆裟罗屋那道具而在狠敲连击时，你还什么乐趣呢？这种没有什么延长游戏时间的做法可以说败笔，游戏嘛，放松嘛！如果是做攻略，何必那么较真呢？建议各位玩家，如果有喜欢色，就选定他一个，全部要也差不多就是五个小时，作、学习后，放松一下玩几可。快餐游戏，本当如此。


[点评人

■ RAIN

百万销量在游戏业内是衡量一款游戏商业成功的黄金标准，又被称为“白金销量”。白金销量是所有游戏发行商孜孜以求的目标，也是衡量游戏开发及营销实力的重要标准。从某种程度上来说，百万大作的数量反映了业界的兴衰。例如在日本游戏业最繁荣的1995至1999年间就是百万大作数量最多的时期，而在主机更新换代的过渡期，百万大作的数量会明显减少，随着新主机出货量的不断提高，百万大作的数量也会逐渐增加。2005年，日本百万大作数量只有3款，而到了2006年，随着NDS的热销，日本的百万大作开始相继涌现。

日本游戏供应商协会（CESA）每年都会编辑《CESA游戏白皮书》，通过不断的数据累积统计日本游戏历史上的百万大作，以此作为业内人士的参考资料。通过对这些游戏的出品公司、发售时间以及风格类型的分布就可以大致了解日本游戏业的整体走向。由于CESA目前并未发布2006年的游戏白皮书，因此本文只能采用2005年的游戏白皮书中提供的截至2004年底的数据。让我们一起来看看这些游戏世界的百万精英吧！

百万精英

日本超白金大作名录



日本游戏公司全球百万大作表

数据统计时间截至2004年12月31日

排名	游戏译名 / 游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
264	Game & Watch Gallery / Game & Watch Gallery	100	任天堂	GB	1997年2月
264	灵魂能力II / Soul Calibur II	100	NBGI	NGC	2003年3月27日
264	索尼克大冒险2 / Sonic Adventure 2	100	Sega Sammy	NGC	2001年12月24日
264	马里奥高尔夫公开赛 / NES Open Tournament Golf	100	任天堂	FC	1991年9月
264	实战柏青嫂必胜法！北斗神拳 / Jissen Pachi-Slot Hisshouhou	100	Sega Sammy	PS2	2004年5月27日
260	快打旋风2 / Final Fight 2	102	Capcom	SFC	1993年5月22日
260	电车GO！ / Densya de GO!	102	Taito	PS	1997年12月18日
260	皮克敏2 / Pikmin2	102	任天堂	NGC	2004年4月
260	街头霸王Zero3 / Street Fighter Alpha 3	102	Capcom	PS	1998年12月23日
259	大金刚乐园3 / Donkey Kong Land 3	103	任天堂	GB	1997年10月
258	F-Zero / F-Zero	105	任天堂	GBA	2001年3月
257	寄生前夜 / Parasite Eve	106	Square Enix	PS	1998年3月29日
256	洛克人3 / Mega Man 3	107	Capcom	FC	1990年9月28日
254	超魔界村 / Super Ghoule'n Ghosts	108	Capcom	SFC	1991年10月4日
254	游戏王 国际版2003 / Yu-Gi-Oh! WorldWide Edition 2003	108	Konami	GBA	2003年4月8日
253	瓦里奥制造 / WarioWare Inc.	109	任天堂	GBA	2003年3月
249	F-Zero X / F-Zero X	110	任天堂	N64	1998年7月
249	最终幻想战略版Advance / Final Fantasy Tactics Advance	110	任天堂	GBA	2003年2月
249	大力水手 / Popeye	110	任天堂	FC	1983年7月
249	魔界塔士 沙加 / Makaitoushi SaGa	110	Square Enix	GB	1989年12月15日
246	大金刚Jr. / Donkey Kong Jr.	111	任天堂	FC	1983年7月
246	生化危机 导演剪辑版 / Resident Evil Director's Cut	111	Capcom	PS	1997年9月25日
246	黄金太阳2 / Golden Sun: The Lost Age	111	任天堂	GBA	2002年6月
242	PilotWings 64 / PilotWings 64	112	任天堂	N64	1996年6月
242	大金刚康茄鼓 / Donkey Konga	112	任天堂	NGC	2003年12月
242	胜利十一人8 / Winning Eleven 8	112	Konami	PS2	2004年8月5日
242	耀西曲奇 / Yoshi's Cookie	112	任天堂	FC	1992年11月
241	大金刚 / Donkey Kong	113	任天堂	FC	1983年7月
235	Super R.C. Pro Am / Super R.C. Pro Am	114	任天堂	GB	1991年8月
235	生化危机 代号：维罗尼卡 / Resident Evil Code Veronica	114	Capcom	DC	2000年2月3日
235	马里奥对大金刚 / Mario VS. Donkey Kong	114	任天堂	GBA	2004年5月

235 生化危机 代号：维罗尼卡

Capcom的独占阴谋

对于Capcom这家有着习惯性食言历史的公司，相信不少《生化》迷都是又爱又恨，尤其是因为《维罗尼卡》而购入DC的玩家们。作为第一款即时演算的《生化》正统作品，《维罗尼卡》的品质是不容置疑的，Capcom的"独占"至少从游戏制作态度来说是值得肯定的。不过有了《维罗尼卡》和《生化危机4》的经验，容易后悔的玩家今后一定要多点耐性，因为在Capcom的字典中，"完全版"之类词汇从来都是与"独占"相生相随。

249 魔界塔士 沙加

GB的RPG处女作

在掌机上，任天堂与Square的第一次合作与复合后的第一次合作非常碰巧地诞生了两款销量相同的游戏。《魔界塔士 沙加》是GB上的第一款RPG，并且比提前其两年发售的《FF》更早地突破了百万销量，成为Square第一款百万大作。"掌机上的RPG"，这对于1989年的游戏界实在是个诱人的噱头。为开发该作专门领队成立了第二开发部的河津秋敏因此名利双收，成为Square的支柱型人物之一。

249/160 最终幻想战略版Advance

情人节的童话

在情人节之际与GBA SP同步上市的《最终幻想战略版Advance》充分证明了任天堂在掌机领域开拓成年人市场的决心。S·RPG这种面向核心成年玩家的游戏类型注定不可能有太广的受众，但《FF》的品牌实力却足以让更多的人加入到这个稍显复杂的童话世界中。该作在日本和海外分别由Square和任天堂发行，并都突破了百万销量，其总销量将近300万，可以说是相当令人满意。

257 寄生前夜

RPG专业户的转型

PS巅峰期那会儿的Square志得意满，随便出个游戏大多都可以卖过百万，即使是在自己并不擅长的非RPG领域也总能有所斩获。在1998年，还有什么比《生化危机2》为首的A·AVG更红？生于此时的《寄生前夜》不可避免地被扣上了"生化Like"的帽子。尽管如此，RPG与A·AVG的融合在《寄生前夜》身上得到了精彩地演绎，只是它的销量还无法让习惯了百万大作的Square满足。不知为何，PS时代的Square总是不喜欢给自己的游戏加上配音，如果不是因为这是出哑巴戏，相信还有更多的玩家乐意掏腰包。

264 实战柏青嫂必胜法！北斗神拳

赌博机的逆袭

在日本有1900万国民钟情于赌博机，整个赌博机行业的直接和间接经济规模高达3万亿日元。利润丰厚的赌博机行业养肥了大批像Sammy那样财大气粗的企业，而由于赌博机与街机在经营场所上的共通性，游戏业成为赌博机企业的资金过剩的绝佳发泄场所。曾经试图赶任超索的世嘉拜倒在Sammy钞票的石榴裙下，同样要让世嘉游戏开发人员拜倒的还有这款叫做《北斗神拳》的柏青嫂游戏。这款开发成本几乎可以忽略的游戏与投资70亿日元的《莎木》销量相差无几。有时候市场就是这么残酷，顶尖大师携巨额资金打造的虚拟世界对于那1900万赌博机爱好者来说远不及那一堆钢珠清脆的响声诱人。或许当初铃木裕不该在游戏中的虚拟街机厅里放进《太空哈利》，而是摆几台柏青嫂。



实战柏青嫂必胜法！北斗神拳

生化危机 代号：维罗尼卡

寄生前夜

最终幻想战略版 Advance



210 生化危机0

难得的"真·独占"

虽然所谓的"NGC独占《生化》全系列"早已成为笑柄，但这款《生化危机0》毕竟是守住了承诺。相对于经典重生的《生化危机》，大多数玩家相信更期待《生化危机0》带来的全新篇章。早在2000年初Capcom就公布了N64版《生化危机0》的初期开发画面，而到了2年后，NGC上全新形态的《生化危机0》让人看到了一款脱胎换骨的游戏。据传这款游戏实际上是由东星公司代工，不过不管怎样，因为有它的存在，想要玩全《生化危机》，就必须入手NGC！

212 沙加 开拓者

七人的宿命

《最终幻想VII》之后，Square走上了事业的巅峰。事实证明，只有大容量的光碟媒体才能做出符合次世代需求的华丽RPG大作。不过并不是所有次世代RPG都要像《FFVII》那样投入200多人的巨大团队，只用了30人开发的《沙加 开拓者》同样能够给人带来感动。用7段故事讲述的7人的宿命，用毫不奢华的画面将无奈的命运娓娓道来，或许谈不上感人肺腑，却也足以让人扼腕叹息。

218 莎木

70亿的梦想

曾经的世嘉是一家充满创新精神的企业，在游戏机硬件技术、3D技术方面都是业界的先锋。然而大胆创新的精神虽然可敬，却往往会成为他人的踏脚石。从硬件规格来说，土星的3D性能按理比PS还强，但玩家看到的实际结果是PS游戏的3D画面明显强于土星。为了扭转这种局面，世嘉命铃木裕投入巨资开发一款将土星性能发挥到极限的游戏，这就是《莎木》。结果，《莎木》即将开发完毕时，土星已经魂归西天，开发项目被迫转移到DC上，所有开发成果几乎全部推翻重来。这款游戏前前后后共投入了70亿日元，创下了游戏历史上的最高成本记录。然而全球120万套的销量显然是对不住世嘉的厚望，以至于原本规划了16章的内容，到了二代的第6章就无疾而终。不知道将会在中国运营的《莎木Online》能否再续前缘？

246 黄金太阳2

尴尬的"GBA第一RPG"

不知为何，凡是任天堂发行的游戏，大多不会在剧情上过多纠缠。虽然本作的开发商Camelot在RPG类型上不算新手，但"《黄金太阳》系列"的剧情确实较为薄弱。一代刚推出时可算是GBA的RPG第一大作，除了剧情，其他方面对于一款2001年的掌机RPG来说都是相当出色的。但日本本土30万套的销量实在令人失望，要不是在海外市场还算成功，恐怕这款续作也要成为泡影。若是能在剧情上多下点功夫，曾经在酝酿中的NGC版续作或许也不至于胎死腹中。

各厂商百万大作数量(含附录内游戏)	
任天堂	172
Capcom	37
Square Enix	35
NBGI	17
Konami	16
SCEI	15
Hudson	4
Koei	3
Sega Sammy	3
Tecmo	3
ASCII	3
Taito	1
Jaleco	1
D3 Publisher	1

排名	游戏译名 游戏原名	销量(万套)	发行商 机种 发售时间
235	PilotWings PilotWings	114	任天堂 SFC 1990年12月
235	战场之狼 Commando	114	Capcom FC 1986年9月27日
235	陆行鸟之不可思议的迷宫 Chocobo no Fushigina Dunjeon	114	Square Enix PS 1997年12月23日
232	Qix Qix	115	任天堂 GB 1990年4月
232	星之卡比 镜之大迷宫 Kirby & The Amazing Mirror	115	任天堂 GBA 2004年4月
232	勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ Dragon Quest Ⅰ·Ⅱ	115	Square Enix SFC 1993年12月18日
229	Jet Force Gemini Jet Force Gemini	116	任天堂 N64 1999年10月
229	马里奥聚会6 Mario Party 6	116	任天堂 NGC 2004年11月
229	洛克人X Mega Man X	116	Capcom SFC 1993年12月17日
227	游戏王 禁忌的回忆 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	117	Konami PS 2002年3月19日
227	浪漫沙加2 Romancing SaGa 2	117	Square Enix SFC 1993年12月10日
226	马里奥网球GB Mario Tennis GB	118	任天堂 GB 2000年11月
223	Kobe Bryant in NBA Courtside Kobe Bryant in NBA Courtside	119	任天堂 N64 1998年4月 2000
223	Chip'n Dale Rescue Rangers Chip'n Dale Rescue Rangers	119	Capcom FC 1990年6月8日年11
223	Tecmo Super Bowl Tecmo Super Bowl	119	Tecmo FC 1991年12月月
218	莎木 Shenmue	120	Sega Sammy DC 2000年12月19日
218	生化危机 导演剪辑版 双重冲击 Resident Evil Director's Cut Dual Shock	120	Capcom PS 1998年8月6日
218	Solar Striker Solar Striker	120	任天堂 GB 1990年1月
218	米老鼠神奇大冒险 Magical Quest Starring Mickey	120	Capcom SFC 1992年11月20日
218	恐龙危机2 Dino Crisis 2	120	Capcom PS 2000年9月13日
217	游戏王 胶囊战记2 Yu-Gi-Oh! Duelist of Roses	121	Konami PS2 2003年2月16日
215	Game & Watch Gallery 2 Game & Watch Gallery 2	122	任天堂 GB 1997年9月
215	Game & Watch Gallery 3 Game & Watch Gallery 3	122	任天堂 GB 1999年4月
214	滚滚卡比 Kirby Tilt'n Tumble	123	任天堂 GB 2000年8月
212	俄罗斯方块2 Tetris 2	124	任天堂 GB 1993年12月
212	沙加 开拓者 SaGa Frontier	124	Square Enix PS 1997年7月11日
210	生化危机0 Resident Evil Zero	126	Capcom NGC 2002年11月21日
210	忍者龙剑传 Ninja Gaiden	126	Tecmo FC 1989年3月
209	Hogan's Alley Hogan's Alley	127	任天堂 FC 1984年6月
206	游戏王 永恒斗士之魂 Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul	128	Konami GBA 2002年10月15日
206	纸片马里奥RPG Paper Mario RPG	128	Konami NGC 2004年7月
206	役满 Yakuman	128	任天堂 GB 1989年4月

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
205	最终幻想	Final Fantasy	129	Square Enix	FC	1987年12月18日
203	浪漫沙加3	Romancing SaGa 3	130	Square Enix	SFC	1995年11月11日
203	最终幻想 水晶编年史	Final Fantasy Crystal	130	Square Enix	NGC	2003年8月8日
201	洛克人EXE4	Mega Man Battle Network 4	131	Capcom	GBA	2003年12月12日
201	战国无双	Samurai Warriors	131	Koei	PS2	2004年2月11日
199	Gyromite	Gyromite	132	任天堂	FC	1985年8月
199	口袋妖怪弹珠：红宝石&蓝宝石	Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire	132	任天堂	GBA	2003年8月
197	生化危机	Resident Evil	133	Capcom	NGC	2002年3月22日
197	生化危机 逃出生天	Resident Evil Outbreak	133	Capcom	PS2	2003年12月11日
196	鬼武者3	Onimusha 3	134	Capcom	PS2	2004年2月26日
193	生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	Resident Evil Code Veronica X	132	Capcom	PS2	2001年3月22日
193	FC Mini：超级马里奥兄弟	Classic NES Series: Super Mario Bros.	136	任天堂	GBA	2004年2月
193	勇者斗恶龙III	Dragon Quest III	136	Square Enix	SFC	1996年12月6日
191	口袋妖怪竞技场(GB同捆版)	Pokemon Stadium	132	任天堂	N64	1998年8月
191	纸片马里奥	Paper Mario	137	任天堂	N64	2000年2月
190	最终幻想III	Final Fantasy III	140	Square Enix	FC	1990年4月27日
189	超级银河战士	Super Metroid	142	任天堂	SFC	1994年3月
188	Duck Tales	Duck Tales	143	Capcom	GB	1990年9月21日
187	星之卡比超级DX	Kirby Super Star	144	任天堂	SFC	1996年3月
186	4人麻将	4 Player Mah Jong	145	任天堂	FC	1984年11月
185	马里奥高尔夫64	Mario Golf 64	147	任天堂	N64	1999年6月
182	任天堂世界杯	Nintendo World Cup	148	任天堂	FC	1990年11月
182	快打旋风	Final Fight	148	Capcom	SFC	1990年12月21日
182	瓦里奥大陆2	Wario Land II	148	任天堂	GB	1998年3月
181	Banjo-Tooie	Banjo-Tooie	149	任天堂	N64	2000年11月
177	Ice Climber	Ice Climber	150	任天堂	FC	1985年1月
177	灵魂能力II	Soul Calibur II	150	NBGI	PS2	2003年3月27日
177	洛克人2	Mega Man 2	150	Capcom	FC	1988年12月24日
177	勇者斗恶龙	Dragon Quest	150	Square Enix	FC	1986年5月27日
176	F1 Race	F1 Race	152	任天堂	FC	1984年11月
173	耀西曲奇	Yoshi's Cookie	153	任天堂	GB	2004年9月



205 最终幻想

最后的幻想

1987年，坂口博信希望用他最后的幻想成为自己的隐退之作，结果成就了一个全球销量超过7000万套的游戏系列。《最终幻想》成为永远不会终结的幻想。这款诞生于《DQ》热的RPG在当时不可避免地被冠上了"抄袭"的罪名，但它的成功足以拯救危机中的Square，并衍生出今后的续作。《FF》让人敬佩的地方在于，它的成功是稳扎稳打、逐步发展的结果，其销量也呈现出递增的趋势。Square通过自身的努力一点一滴地增加这个品牌的价值，终于在10年后的《最终幻想VII》登上了顶峰。

203 最终幻想 水晶编年史

重修旧好

由于《最终幻想》电影版的负面影响过于巨大，即使《最终幻想X》的大热卖也不足以令Square恢复元气。以跨平台发展开拓市场成为Square复苏不得不走的改革之路。2002年3月，Square终于与积怨多年的任天堂重修旧好，并由河津秋敏成立子公司为NGC开发《FFCC》。作为Square的一次试探性投资，《FFCC》的制作水平不高是意料之中的事。不过凭借《FF》在海外市场的号召力，《FFCC》仍然卖出了130万，总算没有非常严重地辱没《FF》的威名。

202 战国无双

将历史"无双"到底

中国的三国历史和日本的战国历史构成了光荣的立社基石。从《信长野望》起家的光荣一直在兢兢业业地经营着自己的SLG业务，然而在十多年的时间里，《信长野望》和《三国志》一直都是小众型娱乐。《决战》的成功给光荣上了重要的一课：多数玩家更关心的不是如何运筹帷幄，而是如何在战场上威震八方。《真·三国无双》成功之日起，《战国无双》的出现就已成为必然。因此当2003年《战国无双》公布时，很多人惊讶的不是光荣的抢钱技巧，而是这么明显的商机光荣居然忍了足足三年！

197 生化危机 逃出生天

无奈的安慰奖

当初Capcom无情地宣布"NGC独占《生化危机》全系列"时，很多PS2玩家估计都在捶胸顿足。好在Capcom很快就为他们带来了安慰奖。与网络上的朋友们在丧尸之城互帮互助，这样的概念听起来似乎挺吸引人，可惜在日本愿意上PSBB的人实在不多，要不是因为还有个单机模式，《生化危机 逃出生天》的全球销量断然不可能超过百万。

193 FC Mini：超级马里奥兄弟

古董的胜利

FC简单的电子音陪伴了一个时代的日本人，当那简陋的声音再度在电视中响起，怀旧的情感激荡着整个日本游戏业。任天堂为"《FC MINI》系列"投放的怀旧系列广告搭配着FC二十周年的特殊纪念意义，在日本乃至欧美掀起了一场空前的怀旧思潮。FC MINI系列全球总销量将近800万套，相比其创造的巨大利润，原样复制的游戏制作成本几乎可以忽略不计。作为历史上销量最高的

戏，《超级马里奥兄弟》的原版复刻再度获得了突破百万的销售成绩，骄傲地证明了任天堂无人能及的游戏品牌实力。并且作为一个有力的论据，进一步坚定了任天堂回归简单原点的发展思路。从FC MINI到NDS脑力锻炼游戏的热卖，这股凶猛的返璞归真大潮正激烈地冲击着游戏业的发展思路。

170 超级马里奥64DS

剩余价值还剩几何？

任天堂是一家非常善于挖掘剩余价值的游戏公司，要是说到各种复刻版、移植版、重制版的实力，任天堂若是认第二，其他公司绝对不敢当第一。一直到NDS发展阶段的初期，任天堂仍然只能利用其旧时代的光辉遗产。然而这些牌子影响力的衰退也是无法忽视的现实，《超级马里奥64DS》将N64时代的最大遗产再次进行了挖掘，然而其所剩的剩余价值显然已经不多。任天堂把这款游戏当作NDS的杀手锏，为其投入了巨大的广告攻势，其结果证明了NDS这样一个新概念的主机未必适合传统游戏。或许正是因为这样，任天堂才会把它的下一轮重点放在了脑力锻炼游戏上。

166 皮克敏

宫本茂的失蹄

在游戏业内，宫本茂或许是一个空前绝后、仅有的、神一般的制作人，他的声望就像《超级马里奥兄弟》的销量一样或许永远都不会有人超越。然而宫本茂毕竟仍是凡人，而凡人是不可能永远站在神坛上的。《皮克敏》的例子告诉人们，在游戏业里，名气再大的制作人、后盾再强的发行公司、规模再大的广告支持也不一定能够有令人满意的游戏销量。159万套对于很多其他游戏或许是做梦也不敢奢求的数字，但对于任天堂全力打造的、试图成为NGC时代"马里奥"的品牌，这个数字无疑是让人失望的。《皮克敏》是宫本茂职业生涯中的一个小小污点，或许能够理解宫本茂花园情结的人毕竟只是少数。

160 魔界村

高难度游戏时代

笔者曾数次用模拟器缅怀逝去的FC时代，结果发现儿时玩得津津有味的很多游戏如今已几乎寸步难行，倒不是因为嫌弃其简单的画面，而是感觉当时的游戏实在太难。《魔界村》这种高难度横版平台动作游戏在当时可以卖到164万套，而如今此类游戏还能余下多大的市场？如今玩家平均年龄比FC时代至少高10岁，而游戏的平均难度却降低了许多，莫非随着年龄的成长，游戏的反应能力反而在衰退？

150 动物之森＋

生活模拟乐趣何在？

国外一些最畅销的游戏往往是国内多数玩家难以理解的类型，比如说EA的《模拟人生》。普通玩家恐怕想破脑袋也不会明白为什么这么一个游戏系列能够卖到5000多万套，看着屏幕里的小人儿刷牙洗脸上厕所真的那么有趣么？比起《模拟人生》，《动物之森＋》的生活模拟多了一点童话色彩，但它的成功同样让人不解，更加让人不解的是，NDS上的新作居然在日本卖到了三百多万套，我们只能感叹——任天堂真是一家不可思议的公司！

日本国内历年百万大作数量

年份	数量	年份	数量
1983年	3	1995年	10
1984年	7	1996年	12
1985年	4	1997年	12
1986年	13	1998年	12
1987年	4	1999年	12
1988年	4	2000年	5
1989年	5	2001年	8
1990年	5	2002年	4
1991年	2	2003年	4
1992年	6	2004年	7
1993年	9	2005年	3
1994年	4		

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
173	口袋妖怪 绿宝石	Pokemon Emerald	153	任天堂	GBA	2004年9月
172	TECMO BOWL	TECMO BOWL	154	Tecmo	GBA	2002年11月
170	职业进化足球3	Pro Evolution Soccer 3	155	Konami	PS2	2003年10月17日
170	超级马里奥64DS	Super Mario 64 DS	155	任天堂	NDS	2004年11月
169	大金刚经典合集	Donkey Kong Classics	156	任天堂	FC	1988年10月
167	职业进化足球2	Pro Evolution Soccer 2	157	Konami	PS2	2002年10月25日
167	勇者斗恶龙 怪物篇2	Dragon Quest Monsters 2	157	Konami	PS2	2001年3月9日
166	皮克敏	Pikmin	159	任天堂	NGC	2001年10月
165	FI世界汽车大奖赛	F-1 World Grand Prix	160	任天堂	N64	1988年7月
164	棒球	Baseball	161	任天堂	GB	1989年4月
163	马里奥与路易RPG	Mario & Luigi: Superstar Saga	163	任天堂	GBA	2003年11月
160	黄金太阳	Golden Sun	164	任天堂	GBA	2001年8月
160	魔界村	Ghosts'n Goblins	164	Capcom	FC	1986年6月13日
160	最终幻想战略版Advance	Final Fantasy Tactics Advance	164	Square Enix	GBA	2003年2月14日
158	Super Scope 6	Super Scope 6	165	任天堂	SFC	1992年1月
158	勇者斗恶龙V	Dragon Quest V	165	Square Enix	PS2	2004年3月25日
157	超级街头霸王II Plus	Super Street Fighter II Plus	166	Capcom	MD	1993年9月1日
155	游戏王 黑暗对决物语	Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories	167	Konami	GB	2002年3月19日
155	Duck Tales	Duck Tales	167	Capcom	FC	1990年1月26日
154	真·三国无双2	Dynasty Warriors 3	168	Koei	PS2	2001年9月10日
153	鬼泣2	Devil May Cry 2	169	Capcom	PS2	2003年1月30日
151	Cruis'n USA	Cruis'n USA	172	任天堂	N64	1996年12月
151	银河战士II	Metroid II	172	任天堂	GB	1991年10月
150	动物之森＋	Animal Crossing	173	任天堂	NGC	2001年12月
147	阿拉丁	Aladdin	175	Capcom	SFC	1993年11月26日
147	星之卡比	Kirby's Adventure	175	任天堂	SFC	1993年11月26日
147	耀西	Yoshi	175	任天堂	FC	1991年12月
146	光神话	Kid Icarus	176	任天堂	FC	1986年12月
144	星之卡比64	Kirby 64	177	任天堂	N64	2000年3月

排名	游戏译名 / 游戏原名	销量（万套）	发行商 / 发售时间	机种
144	最终幻想IV / Final Fantasy IV	177	Square Enix / 1991年7月19日	SFC
142	星际火狐大冒险 / Star Fox Adventures	181	任天堂 / 2002年9月	NGC
142	超级大金刚 / Donkey Kong Country	181	任天堂 / 2003年6月	GBA
140	你好，皮卡丘！ / Hey You, Pikachu!	183	任天堂 / 1998年12月	N64
140	圣剑传说2 / Secret of Mana	183	Square Enix / 1993年8月6日	SFC
139	弹珠 / Pinball	185	任天堂 / 1984年2月	FC
137	俄罗斯方块DX / Tetris DX	188	任天堂 / 1998年10月	GB
137	真・三国无双3 / Dynasty Warriors 4	188	Koei / 2003年2月27日	PS2
136	马里奥聚会3 / Mario Party 3	191	任天堂 / 2000年12月	N64
135	Alleyway / Alleyway	194	任天堂 / 1989年4月	GB
132	足球 / Soccer	196	任天堂 / 1985年4月	FC
132	马里奥聚会5 / Mario Party 5	196	任天堂 / 2003年11月	NGC
132	Rad Racer / Rad Racer	196	任天堂 / 1987年9月	FC
131	模拟城市 / Sim City	198	任天堂 / 1991年4月	SFC
130	网球 / Tennis	199	任天堂 / 2000年2月	N64
129	超级街头霸王II / Super Street Fighter II	200	Capcom / 1994年6月25日	SFC
128	鬼武者 / Onimusha	202	Capcom / 2001年1月25日	PS2
127	1080滑雪 / 1080 Snowboarding	203	任天堂 / 1998年2月	N64
126	星之卡比 梦之泉蒂拉克斯 / Kirby's Nightmare in Dream Land	207	任天堂 / 2002年10月	GBA
125	高尔夫 / Golf	212	任天堂 / 1989年11月	GB
121	超级马里奥RPG / Super Mario RPG	214	任天堂 / 1996年3月	SFC
121	鬼武者2 / Onimusha 2	214	Capcom / 2002年3月7日	PS2
121	R.C. Pro-Am / R.C. Pro-Am	214	任天堂 / 1988年2月	FC
121	麻雀 / Mah Jong	214	任天堂 / 1983年8月	FC
119	排球 / Volleyball	215	任天堂 / 1986年7月	FC
119	口袋妖怪竞技场 / Pokemon Colosseum	215	任天堂 / 2003年11月	FC
116	星球大战 侠盗中队 / Star Wars Rogue Squadron	217	任天堂 / 1998年12月	N64
116	鬼泣 / Devil May Cry	217	Capcom / 2001年8月	PS2
116	网球 / Tennis	217	任天堂 / 1984年1月	FC
113	卡比的弹珠世界 / Kirby's Pinball Land	219	任天堂 / 1993年11月	GB

128 鬼武者

PS2首款百万大作

动作游戏是Capcom的立足之本，但作为其PS时代支柱的《生化危机》在动作性方面实在有所欠缺。因此到PS晚年时，Capcom以《生化危机》为基础，构思了一部有着更强动作性的作品。不过到了这款游戏差不多快做好时，Capcom再次发挥了喜欢将游戏推翻重来的优良传统。好在其结果令人满意。《鬼武者》凭借金城武的号召力、精美的CG动画，以及较为出色的游戏系统在优秀作品极度缺乏的PS2早期顺利突围，成为PS2的首款百万大作。只是从《鬼武者3》和《新鬼武者》的没落可以看出，Capcom有必要让该系列像《生化危机4》一样好好地转变一下方向了。

121 麻雀

销量最高的麻将游戏

全球游戏历史上销量最高的麻将游戏就是这款名字最为简洁的《麻雀》。一款麻将游戏能卖到200多万套——这是只属于FC时代的奇迹。实际上，在销量榜中我们经常可以看到一些名字非常简洁的游戏，他们的名字就代表了他们的类型，例如排球、棒球、网球、功夫……而他们的平台通常都是FC，发行商通常都是任天堂。这些游戏不需要向任何比赛组织交纳授权费，他们的制作成本与销量相比几乎可以忽略，他们创造的销售成绩很少有后来者能够超越。在那个时代里，任天堂的标签几乎就是百万销量的保证。

121 超级马里奥RPG

诞生于微妙时期的名作

《超级马里奥RPG》是诞生于一个微妙时期的RPG名作。1995年，任天堂与Square之间的关系已经十分恶劣，而《超级马里奥RPG》的公布成了一颗烟幕弹，让人无法看清此时的任天堂和Square到底是敌是友。单从游戏本身来说，《超级马里奥RPG》是SFC上画面最好的RPG之一，SGI提供的3D技术让这款游戏在画面上有点像Rare的《超级大金刚》，对于SFC而言是相当了不起的图形技术。《超级马里奥》一贯出色的关卡设计和奇妙想象力与RPG的感觉非常精妙地融合在一起。要不是因为发售时任天堂与Square已经公开闹翻，并影响到了游戏的市场推广，《超级马里奥RPG》的销量可能会更加令人满意。

116 鬼泣

要酷动作游戏时代

《鬼泣》对于游戏业的影响已经超越了它本身217万套的销量，它的出现标志着一个"Stylish Game"时代的来临，这个在国外已经几乎被用滥了的新名词我们可以暂且称为"耍酷游戏"。《鬼泣》的开发思路对欧美动作游戏制作者有着非常深刻的影响，《战神》制作人David Jaffe曾表示，《鬼泣》是他创作《战神》的最大灵感，而类似Jaffe这样的制作人还有很多。这样一款将动作的表演性和刺激性发挥到极致的游戏无疑非常适合欧美市场，也只有Capcom这样的公司才能创造出这样的游戏类型。

110 马里奥兄弟

革命先锋

《马里奥兄弟》在日本卖过160万套时，FC的总销量只有200万。也就是说，4个FC购买者中，至少有3人购买了《马里奥兄弟》。这在如今看来绝对是不可思议的，但在当时，这样的成绩也只不过是稀松平常，至少对于《马里奥》来说，一切都是有可能的。相对于两年后的《超级马里奥兄弟》，这只不过是一场大革命的前奏。



马里奥兄弟
鬼武者
鬼泣
超级马里奥RPG



104 勇者斗恶龙怪物篇

国民RPG的品牌魅力

从《水晶编年史》到《地狱犬的挽歌》，《最终幻想》的各种衍生作品在日本的销量都不算理想，即便是《最终幻想战略版》也难以形成一个独当一面的游戏系列。可见该系列的品牌影响力终究只能在其正统续作上发挥作用。而《勇者斗恶龙》在日本的品牌影响力显然要大得多，《勇者斗恶龙》的“怪物篇”和“人物篇”都有相当不错的销量，这“国民级RPG”的称号果然不是白给的。

98 恐龙危机

从丧尸到恐龙

1999年《生化危机3》发售后，丧尸这种行动迟缓的生物对大多数《生化》玩家来说已经不具有恐怖感，于是Capcom带来了一种速度更快、体形更大、更为致命的生物。《恐龙危机》继承了《生化危机》在恐怖气氛营造方面的成功经验，在恐怖类动作AVG仍然大行其道的1999年获得了成功，为Capcom带来了一个新的品牌。可惜的是，当玩家从猎物变成猎人，游戏类型从恐怖AVG变成动作游戏，《恐龙危机》也紧接着没落了。其实《恐龙危机2》还是有很多可圈可点之处，只可惜《恐龙危机3》的转型实在太失败，况且是放在了在日本完全卖不动的Xbox上。

92 完美黑暗

黑暗中离去的Rare

Rare是一家涉猎范围极广的公司，从《超级大金刚》到《007黄金眼》，其作品风格差异极大。难得的是，他们都很畅销。《完美黑暗》是《007黄金眼》精神上的续作，但在销量上完全没有可比性，看来《007》这个牌子的票房号召力还是很大的。尽管如此，能达到《完美黑暗》销量级别的FPS游戏还是较为罕见的，不过其关键原因是Rare的制作实力还是任天堂营销实力还不好说，毕竟X360的《完美黑暗0》和《凯蜜欧》与以往的Rare作品相比销量差距都非常明显。

88/86 银河战士Prime/银河战士

悼念横井军平

“GB之父”横井军平不仅是硬件设计的天才，在软件开发上也有非凡的造诣。《银河战士》是横井军平的代表作，其独特的神秘风格与多数任天堂游戏明亮的风格形成鲜明的对比。时隔16年，《银河战士Prime》推出时，横井军平早已仙逝。没有横井军平指挥、游戏类型和风格完全不同，然而两款游戏的销量却如此接近，这或许也是对这位游戏业伟人的一种回顾与悼念。

108 超时空之钥

难以再现的梦幻阵容

不知道当时Square与Enix合作时是否想过，今后两家公司竟然真地走到了一块。商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人。当时的《最终幻想》在销售势头上已经追上了《勇者斗恶龙》，Enix与Square之间势如水火的竞争关系不言而喻。任天堂能够将这样一对劲敌撮合到一起实在不容易。《超时空之钥》由坂口博信总指挥、堀井雄二撰写剧本、鸟山明担当人设、光田康典创作音乐，主体制作人员主要为Square的核心职员，如此强大的RPG制作阵容直到Square与Enix已经合并的今天也未曾重现，甚至可能永远也无法重现，毕竟坂口博信如今已追随微软。就算真有《FF＋DQ》恐怕也是新一代制作人的事了。

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
113	瓦里奥大陆4	Wario Land 4	219	任天堂	GBA	2001年8月
113	超级大金刚	Donkey Kong Country	219	任天堂	GB	2000年11月
112	瓦里奥大陆3	Wario Land 3	220	任天堂	GB	2000年3月
111	塞尔达传说 梦见岛DX	The Legend of Zelda: Link's Awakening	222	任天堂	GB	1998年12月
110	马里奥兄弟	Mario Bros.	228	任天堂	FC	1983年9月
108	马里奥画笔	Mario Paint	231	任天堂	SFC	1992年7月
108	超时空之钥	Chrono Trigger	231	Square Enix	SFC	1995年9月25日
107	马里奥网球64	Mario Tennis 64	232	任天堂	N64	2000年7月
106	超级马里奥Advance3	Super Mario Advance 3	233	任天堂	GBA	2002年9月
104	大金刚乐园2	Donkey Kong Land2	235	任天堂	GB	1996年9月
104	勇者斗恶龙怪物篇	Dragon Quest Monsters	235	Square Enix	GB	1998年9月25日
103	星之卡比2	Kirby's Dream Land 2	236	任天堂	GB	1995年3月
102	职业进化足球4	Pro Evolution Soccer 4	238	Konami	PS2	2004年10月15日
101	职业摔角	Pro Wrestling	240	任天堂	FC	1986年10月
98	恐龙危机	Dino Crisis	241	Capcom	PS	1999年7月1日
98	塞尔达传说 4之剑	The Legend of Zelda Four Swords	241	任天堂	GBA	2002年12月
98	勇者斗恶龙II	Dragon Quest II	241	Square Enix	FC	1987年1月26日
97	冰球	Ice Hockey	242	任天堂	FC	1988年1月
96	马里奥聚会4	Mario Party 4	243	任天堂	NGC	2002年10月
94	最终幻想战略版	Final Fantasy Tactics	245	Square Enix	PS	1997年6月20日
94	最终幻想V	Final Fantasy V	245	Square Enix	SFC	1992年12月6日
93	马里奥聚会2	Mario Party 2	248	任天堂	N64	1999年12月
92	完美黑暗	Perfect Dark	252	任天堂	N64	2000年5月
91	口袋妖怪竞技场2	Pokemon Stadium 2	254	任天堂	N64	2000年12月
90	星球大战 帝国之影	Star Wars Shadow of the Empire	260	任天堂	N64	1996年12月
89	超级马里奥兄弟2	Super Mario Bros. 2	265	任天堂	FC	1986年6月
88	银河战士 Prime	Metroid Prime	269	任天堂	NGC	2002年11月
87	马里奥聚会	Mario Party	270	任天堂	N64	1998年12月
86	银河战士	Metroid	273	任天堂	FC	1986年8月

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
85	生化危机	Resident Evil	274	Capcom	PS	1996年3月22日
84	勇者斗恶龙V	Dragon Quest V	279	Square Enix	SFC	1992年9月27日
82	F-Zero	F-Zero	285	任天堂	SFC	1990年11月
82	耀西故事	Yoshi's Story	285	任天堂	N64	1997年12月
81	Wave Race 64	Wave Race 64	294	任天堂	N64	1996年9月
80	路易的鬼屋冒险	Luigi's Mansion	297	任天堂	NGC	2001年9月
79	星际火狐	Star Fox	299	任天堂	SFC	1993年2月
78	Punch Out	Punch Out	302	任天堂	FC	1987年10月
77	勇者斗恶龙IV	Dragon Quest IV	304	Square Enix	FC	1990年2月11日
76	大金刚	Donkey Kong	307	任天堂	GB	1994年5月
75	世界田径运动会	World Class Track Meet	308	任天堂	FC	1988年8月
74	星战前传！赛手	Star Wars Episode I: Racer	310	任天堂	N64	1999年5月
73	耀西	Yoshi	312	任天堂	GB	1991年12月
72	勇者斗恶龙VI	Dragon Quest VI	319	Square Enix	SFC	1995年12月9日
70	杀手学堂	Killer Instinct	320	任天堂	SFC	1995年8月
70	棒球	Baseball	320	任天堂	FC	1983年12月
69	塞尔达传说：梅祖拉的面具	The Legend of Zelda: Majora's Mask	336	任天堂	N64	2000年4月
68	F1 Race	F1 Race	341	任天堂	GB	1990年11月
67	最终幻想VI	Final Fantasy VI	342	Square Enix	SFC	1994年4月2日
66	功夫	Kong Fu	350	任天堂	FC	1985年6月
65	超级大金刚3	Donkey Kong Country 3	351	任天堂	SFC	1996年11月
64	生化危机3	Resident Evil 3	352	Capcom	PS	1999年9月22日
63	勇者斗恶龙VIII	Dragon Quest VIII	360	Square Enix	PS2	2004年11月27日
62	口袋妖怪	Snap Pokemon Snap	363	任天堂	N64	1999年3月
61	Banjo Kazooie	Volleyball	365	任天堂	N64	1998年6月
60	口袋妖怪卡片游戏	Pokemon Trading Card Game	372	任天堂	GB	1998年6月
59	超级马里奥 Advance4	Super Mario Advance 4	374	任天堂	GBA	2003年7月
58	勇者斗恶龙III	Dragon Quest III	377	Square Enix	FC	1988年2月10日
57	塞尔达传说 梦见岛	The Legend of Zelda Link's Awakening	383	任天堂	GB	1993年6月
56	塞尔达传说 风之杖	The Legend of Zelda The Wind Waker	386	任天堂	NGC	2002年12月
56	大金刚GB	Dongkey Kong GB	386	任天堂	GB	1995年6月


塞尔达传说 风之杖



生化危机


勇者斗恶龙VIII


路易的鬼屋冒险



塞尔达传说：梅祖拉的面具

85 生化危机

Capcom的丧尸情结

上世纪90年代中期，随着"《街头霸王》系列"销量持续下滑，Capcom的业绩遭到严重打击。《生化危机》的及时出现成为Capcom顺利转型的救命草。虽然生存恐怖类AVG并非《生化危机》首创，但它的出现第一次让广大玩家真正感受到了"电影化游戏"的概念。《生化危机》对于PS时代的游戏开发方向有着极大的影响，CG播片和CG静态背景图成为体现这一代主机性能优势的最佳解决方案。从《生化危机》开始，丧尸与Capcom结下了不解之缘。直到X360时代，《丧尸围城》也在Capcom的次世代转型中起到了重要作用。

80 路易的鬼屋冒险

出师不利的NGC

NGC的首发游戏阵容无疑是任天堂历史上所有主机中最为薄弱的，而在其为数不多的几款首发游戏中，挑大梁的竟然是昔日生活在马里奥阴影中的路易。虽然凭借任天堂在游戏业内强大的营销实力，《路易的鬼屋冒险》仍然获得了297万套的销售成绩。但出师不利的开局已经为今后的失败埋下了恶果。如果将这款首发游戏换成传说中的《马里奥128》，或许NGC的道路会平坦许多。

69 塞尔达传说：梅祖拉的面具

青沼英二的崛起

从《梅祖拉的面具》开始，宫本茂在"《塞尔达传说》系列"的开发中已经退居二线，将游戏开发总导演的重任交给了青沼英二。青沼英二的表现没有令人失望，《梅祖拉的面具》为N64带来了最后的辉煌，N64在美国的销量开始超越PS。这款制作时间不到《时之笛》三分之一的游戏充分体现了青沼英二的实力，使其成为任天堂社内地位仅次于宫本茂的制作人。

63 勇者斗恶龙VIII

LEVEL-5的崛起

因《勇者斗恶龙VIII》和《银河游侠》接受CESA双料大奖时，LEVEL-5社长日野晃博竟激动到热泪盈眶。日野晃博因为喜欢《勇者斗恶龙》而加入游戏业，十几年后因为《勇者斗恶龙VIII》而获得日本的游戏业最高荣誉。对于一个游戏制作人，这实在是人生最大的梦想。在《勇者斗恶龙VIII》之后，LEVEL-5已经成为日本游戏业的当红炸子鸡。据称《勇者斗恶龙IX》也将交由LEVEL-5开发。毕竟，《勇者斗恶龙VIII》在美国和欧洲都有几十万套的销量(由于发售时间为2005年，故销量榜中数据不将其计入在内)，虽然比起《FF》还有一定距离，但对于《勇者斗恶龙》毕竟是一个良好的开始。LEVEL-5的《暗云》在欧美有着不错的销量和评价，比起《DQ》以往的几个开发商，LEVEL-5的作品显然更能迎合欧美玩家的口味。

56 塞尔达传说：风之杖

《塞尔达》的双连冠

继《塞尔达传说：时之笛》后，《风之杖》再次获得了《FAMI通》的满分评价，该作开发方向的转变得到了认可。当初NGC刚公布时，全3D真实比例的少年版林克是人们关注的焦点，人们理所当然地将其视为NGC版《塞尔达》新作的开发画面。因此卡通渲染的儿童版林克公布时，人们不可避免地表现出了失望的情绪，毕竟这样的画面太过简单，与当初那个帅气的林克相差太远。不过当人们逐渐熟悉了那柔和的、童话世界般的画面后，失望的情绪变成了发现宝物般的惊喜。《风之杖》将逐渐转入黑暗风格的《塞尔达》带到了一个崭新的、光明的世界，并因此诞生了一连串出色的衍生作品。当然，喜欢真实版塞尔达的玩家同样也有盼头——Wii/NGC的《含光公主》将会回归《时之笛》时代的风格，并号称"超越《时之笛》"，是否能够超越，就让我们拭目以待吧！

36 生化危机2

恐怖AVG巅峰

《生化危机2》标志着恐怖生存类动作AVG的巅峰，Capcom用PS并不强大的性能将恐怖气氛烘托到了极致，并因此产生了无与伦比的临场感。《生化危机2》的双碟装表里双重剧情的设定也给玩家带来了无穷的惊喜。从《生化危机2》到《鬼武者》再到《生化危机4》，我们会发现这么一个有趣的现象——Capcom推翻重来的游戏似乎都有着出色的表现，若真是如此……今后《生化危机5》公布了完全不同的形态时，让我们为之鼓掌喝彩吧！

42 最终幻想X-2

开窍的Square

2002年的TGS展上，一张尤娜的神秘海报让人浮想联翩。《最终幻想X-2》的出现让人意外，尤娜从哀怨到活泼的变化象征着Square的"开窍"。以往每部《FF》都自成一体，世界观、游戏系统、游戏引擎各不相同，虽然体现了Square的诚意，但是从商业角度来说，没有对品牌进行深入挖掘确实有点浪费。利用原有的游戏引擎和美术素材库，《最终幻想X-2》的开发成本不高，而472万套的销量令人眼红。加上前作的700多万套销量，"《最终幻想X》系列"销量超过了1200万套，成为《FF》有史以来最成功的作品。于是《最终幻想VII》补完计划、《最终幻想XIII》的"新水晶传说计划"相继出台，《最终幻想》正在形成一个枝繁叶茂的大系。

46 王国之心

SE的第三支柱

相信很多玩家都还记得三上真司炮轰《王国之心》事件——在日本某电视台的节目中，《生化危机》的制作人三上真司毫不客气地说："《王国之心》这种游戏都能卖得那么好，日本人的脑子真是有点问题。"发表这通评论的原因显然是因为当时NGC版的《生化危机》销售情况令人失望，其实《王国之心》在欧美的销售情况更好，若是以此推论，"全世界人的脑子都有点问题"。不知道三上真司本人是否认真玩过《王国之心》，实际上这款游戏在玩家和媒体中的评价都是相当高的，至少比起大多数以明星为卖点的游戏，《王国之心》的制作态度要认真许多。453万套的销量已经足以使其成为Square Enix社内继《FF》和《DQ》之后的第三个支柱。《王国之心2》在日本仍然畅销，而其在欧美的销售周期尚未结束，最终成绩令人期待。

43 潜龙谍影2 自由之子

E3的宠儿

2000年5月10日下午5点，Konami在150名记者的闪光灯中走上讲台，"我回来了！"小岛秀夫微笑着为人们带来了E3 2000的最佳游戏。3年前，Konami用一款《潜龙谍影》给欧美记者留下了深刻印象，3年后，《潜龙谍影2》再度成为E3展最震撼的游戏演示。《潜龙谍影2》的9分钟预告片让人们对PS2性能的疑虑一扫而空，并毫无悬念地获得了当年度E3展的最佳游戏大奖。事实上，"《潜龙谍影》系列"一直是E3的话题大作，从《MGS1》到《MGS4》，《潜龙谍影》总是当届E3展的最大焦点之一，而E3也一直是Konami为该系列赢取业界关注度的最佳场所。

各平台百万大作数量(含附录内游戏)			
FC	69	GBA	27
GB	46	NGC	20
SFC	43	DC	2
PS	38	SS	1
N64	36	MD	1
PS2	28	NDS	1

任天堂各主机第一方游戏数量	
FC	41
GB	41
N64	36
GBA	22
SFC	17
NGC	14

生化危机2

最终幻想X-2

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

潜龙谍影2 自由之子

王国之心

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
54	塞尔达传说 神秘果实	The Legend of Zelda Oracle of Ages /Oracle of Seasons	399	任天堂	GB	2001年2月
53	星际火狐	Star Fox 64	400	任天堂	N64	1997年4月
52	高尔夫	Golf	401	任天堂	FC	1984年5月
51	街头霸王II Turbo	Street Fighter II Turbo	410	Capcom	SFC	1993年7月10日
49	耀西岛	Yoshi's Island	412	任天堂	SFC	1995年8月
49	勇者斗恶龙VII	Dragon Quest VII	412	Square Enix	PS	2000年8月26日
48	疯狂自行车	Excite Bike	416	任天堂	FC	1984年11月
47	塞尔达传说2 林克的冒险	Zelda 2 The Adventure of Link	438	任天堂	FC	1987年1月
46	王国之心	Kingdom Hearts	453	Square Enix	PS2	2002年3月28日
45	超级马里奥 Advance	Super Mario Advance	455	任天堂	GBA	2001年3月
44	塞尔达传说 众神的三角力量	The Legend of Zelda: A Link to the Past	461	任天堂	SFC	1991年11月
43	潜龙谍影2 自由之子	Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	462	Konami	PS2	2002年3月8日
42	最终幻想X-2	Final Fantasy X-2	472	Square Enix	PS2	2003年3月13日
41	超级马里奥Advance2	Super Mario Advance 2	474	任天堂	GBA	2001年12月
40	阳光马里奥	Super Mario Sunshine	484	任天堂	NGC	2002年7月
39	马里奥医生	Dr. Mario	485	任天堂	FC	1990年7月
38	大金刚赛车	Donkey Kong Racing	488	任天堂	N64	1997年11月
37	马里奥赛车	Advance Mario Kart: Super Circuit	492	任天堂	GBA	2001年7月
36	生化危机2	Resident Evil 2	494	Capcom	PS	1998年1月29日
35	超级马里奥兄弟DX	Super Mario Bros. Deluxe	507	任天堂	GB	1999年5月
34	星之卡比	Kirby's Dream Land	513	任天堂	GB	1992年4月
33	超级大金刚2	Donkey Kong Country 2	515	任天堂	SFC	1995年11月
32	超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆	Super Mario Land 3 Wario Land	519	任天堂	GB	1994年1月
31	最终幻想IX	Final Fantasy IX	524	Square Enix	PS	2000年7月7日
30	大金刚64	Donkey Kong 64	527	任天堂	N64	1999年11月
29	口袋妖怪弹珠台	Pokemon Pinball	531	任天堂	GB	1999年4月
28	马里奥赛车：双重冲击！！	Mario Kart: Double Dash !!	532	任天堂	NGC	2003年11月
27	马里奥医生	Dr. Mario	534	任天堂	GB	1990年7月
26	任天堂全明星大乱斗DX	Super Smash Bros. DX	540	任天堂	NGC	2001年11月
25	口袋妖怪竞技场	Pokemon Stadium	546	任天堂	N64	1999年4月

排名	游戏译名	游戏原名	销量（万套）	发行商	机种	发售时间
24	任天堂全明星大乱斗	Super Smash Bros.	555	任天堂	N64	1999年1月
23	俄罗斯方块	Tetris	558	任天堂	FC	1989年9月
22	街头霸王II	Street Fighter II	630	Capcom	SFC	1992年6月
21	塞尔达传说	The Legend of Zelda	651	任天堂	FC	1986年2月10日
20	超级马里奥兄弟 USA	Super Mario Bros.2	746	任天堂	FC	1988年8月
19	最终幻想X	Final Fantasy X	752	Square Enix	PS2	2001年7月19日
18	塞尔达传说：时之笛	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	760	任天堂	N64	1998年11月
17	最终幻想VIII	Final Fantasy VIII	778	Square Enix	PS	1999年2月11日
16	口袋妖怪 火红·叶绿	Pokemon Firered/ Leafgreen	799	任天堂	GBA	2004年1月
15	007黄金眼	Goldeneye 007	809	任天堂	N64	1997年8月
14	超级马里奥赛车	Super Mario Kart	876	任天堂	SFC	1992年8月
13	超级大金刚	Donkey Kong Country	930	任天堂	SFC	1994年11月
12	最终幻想VII	Final Fantasy VII	964	Square Enix	PS	1997年1月31日
11	马里奥赛车64	Mario Kart 64	987	任天堂	N64	1996年12月
10	超级马里奥全明星	Super Mario All Stars	1055	任天堂	SFC	1993年
9	超级马里奥大陆2	Super Mario Land 2	1118	任天堂	GB	1992年10月
8	超级马里奥64	Super Mario 64	1191	任天堂	N64	1996年6月
7	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	Pokemon Ruby/ Sapphire	1431	任天堂	GBA	2002年11月
6	超级马里奥兄弟3	Super Mario Bros.3	1728	任天堂	FC	1988年10月
5	超级马里奥大陆	Super Mario Land	1814	任天堂	GB	1989年4月
4	超级马里奥世界	Super Mario World	2061	任天堂	SFC	1990年11月
3	猎鸭	Duck Hunt	2831	任天堂	FC	1984年4月
2	俄罗斯方块	Tetris	3026	任天堂	GB	1989年6月
1	超级马里奥兄弟	Suer Mario Bros.	4024	任天堂	FC	1985年9月

22 街头霸王II

席卷世界的2D格斗热潮

《街头霸王II》是有史以来最畅销的格斗游戏，因为这款游戏而诞生的格斗游戏类型如今已经衍生出各种纷繁复杂的流派，但《街头霸王II》所创下的销售成绩可能是今后所有格斗游戏斗无法超越的。

21 塞尔达传说

FC磁碟机专用大作

1986年，由于游戏卡带成本飙升，任天堂推出了一款FC磁碟机。这套磁碟机售价1.5万日元，其好处不仅在于节省卡带成本，还可以存储游戏数据。当时FC游戏卡带还没有出现存档数据的电池存储技术，因此《勇者斗恶龙》等游戏只能用密码续档，FC磁碟机的出现成为当时越来越流行的RPG的福音。《塞尔达传说》就是专门为FC磁碟机而开发的一款游戏，并成为世界首部自带记忆功能的游戏。

17 最终幻想VIII

北濑佳范与《FF》

从《最终幻想VIII》开始，坂口博信退居二线，北濑佳范开始担当总制作人的职务，而《FF》的开发也正式形成了两套班子分别进行两款续作开发的制度。北濑佳范的风格更华丽更具现代感，从《最终幻想VIII》到《最终幻想X》再到《最终幻想XII》，在北濑佳范的作品中都很难看到传统RPG的欧洲中世纪色彩。《最终幻想VIII》是该系列在日本销量最高的作品，在《FFX》之前也一直是国内人气最高的电视游戏，看来北濑佳范的风格似乎更适合亚洲玩家。

19 最终幻想X

PS2的绝世风华

尤娜那一段"异界送"的华丽舞蹈展现在人们面前时，PS2再次证明了它的霸主风范。《最终幻想X》扮演着与《最终幻想VII》同样的角色，虽然PS2的霸主地位从一开始就已确定，但初期游戏的低质量确实让索尼灰头土脸了一番。而《FFX》的绝世风华让PS2从初期的彷徨正式进入势不可挡的普及期。

12 最终幻想VII

一指定江山

《最终幻想VII》在PS的争霸之路上扮演着重要角色，也是该系列单部作品销量最高的游戏。它的出现让RPG进入了一个新的时代，将RPG这种日本人最喜欢的游戏类型推向国际，用它那打破一切的华丽将欧美玩家从体育和动作游戏带入一个几乎没有操作要求的、幻想的世界。它的出现让人看到了PS的无限潜力，并带动了早有异心的广大第三方投入PS的怀抱。

7 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

最后的怪物级游戏

经过了十几年时间，马里奥和林克这些老面孔虽然继续活跃，却早已没有了当年的雄风。但在任天堂的手中仍然残存了一个千万级的怪物游戏。1996年，《口袋妖怪》在任天堂最艰难的时期撑起了局面，并凭借其所谓的"收集乐趣"人气持续十年，且愈战愈勇。GBA的《红宝石·蓝宝石》实现了该系列的新高，而NDS的《钻石·珍珠》诞生于NDS当红时期，或许将会再度创下新的奇迹。



塞尔达传说

最终幻想X

最终幻想VIII

街头霸王II

超级马里奥兄弟

2 俄罗斯方块

简单的魅力

《俄罗斯方块》在全球游戏历史上销量排名第二，实际上若是加上其FC版，以及在国内热卖的各种“俄罗斯方块机”，这款游戏的销量应该已经超越了《超级马里奥兄弟》。简单到极致的画面、简单到极致的规则、几乎可以忽略的开发成本，《俄罗斯方块》的畅销充分证明了游戏这种媒体形式的本质魅力。

1 超级马里奥兄弟

永远的神话

对于这样一款只应该存在于传说中的游戏，任何评述都是苍白无力的。若是以每套游戏40美元的保守价位计算，它的销售额超过了16亿美元，与影史最高票房之作《泰坦尼克号》已经十分接近。根据任天堂提供的数据，《马里奥》相关游戏的总销售额将近100亿美元。这样的销售成绩是空前绝后的，只有在任天堂一家独大，且游戏数量极其有限的FC时代才有可能实现这样的奇迹，而今后的游戏业将很难再出现这样的垄断局面。因此，《超级马里奥兄弟》或许将成为游戏业内惟一的4000万级游戏，若是以现在业内的销量衡量标准，我们应该称其为“40白金级”……

注

－本百万大作表基于日本CESA 2005年“厂商出货调查”所集计的数据。

－游戏销量数据由日本八大游戏厂商提供。

－部分百万大作由于厂商在调查中仅提供日本国内数据因而不记入在内(详见附录)。

－部分公司因合并，统一采用合并后公司名。

附录

未提供国际总销量数据的百万大作日本国内销量

数据统计时间截至2004年12月31日

序号	游戏译名	游戏原名	销量(万套)	发行商	机种	发售时间
1	GT赛车	Gran Turismo	255	SCEI	PS	1997年12月23日
2	大众高尔夫	Hot Shot Golf	213	SCEI	PS	1997年7月17日
3	职业棒球家庭竞技场	Family Stadium	205	NBGI	FC	1986年12月10日
4	德比赛马	Derby Stallion	200	ASCII	PS	1997年7月17日
5	GT赛车3 A规格	Gran Turismo A-Spec	189	SCEI	PS2	2001年4月28日
6	GT赛车2	Gran Turismo 2	171	SCEI	PS	1999年12月11日
7	超级噗哟噗哟	Super Puyo Puyo	170	NBGI	SFC	1993年12月10日
8	燃烧！职业棒球	Moero!! Puro Yakyu	158	Jaleco	FC	1987年6月26日
9	忍者服部君	Ninja Hattori Kun	150	Hudson	FC	1986年3月5日
10	大众高尔夫2	Hot Shot Golf 2	149	SCEI	PS	1999年7月29日
11	Parappa the Rapper	Parappa the Rapper	148	SCEI	PS	1996年12月6日
12	宠物蛋	TAMAGOTCHI	145	NBGI	GB	1997年6月27日
12	宠物蛋2	TAMAGOTCHI 2	145	NBGI	SFC	1997年10月27日
12	龙珠Z 超武斗传	Dragon Ball Z Super BUTOUDEN	145	NBGI	SFC	1993年3月20日
12	古惑狼3	Crash Bandicoot 3	145	SCEI	PS	1998年12月17日
16	铁拳3	Tekken 3	140	NBGI	PS	1998年3月26日
17	大众高尔夫3	Hot Shot Golf 3	139	SCEI	PS	2001年7月26日
18	铁拳2	Tekken 2	137	NBGI	PS	1996年3月29日
19	古惑狼2	Crash Bandicoot 2	133	SCEI	PS	1997年12月18日
20	VR战士2	Virtua Fighter 2	130	Sega Sammy	SS	1995年12月1日
20	职业棒球家庭竞技场87年版	Family Stadium '87 version	130	NBGI	FC	1987年12月22日
22	铁板阵	XEVIOUS	127	NBGI	FC	1984年11月8日
22	热舞革命	Dance Dance Revolution	127	Konami	PS	1999年4月10日
24	鬼太郎 妖怪大魔境	Gegege no Kitaro YOKAI DAIMAKYO	125	NBGI	FC	1986年4月17日
24	龙珠 神龙之谜	Dragon Ball SHENRON NO NAZO	125	NBGI	FC	1986年11月27日
26	大众高尔夫4	Hot Shot Golf Fore!	124	SCEI	PS2	2003年11月27日
27	龙珠Z 超武斗传2	Dragon Ball Z Super BUTOUDEN 2	120	NBGI	SFC	1993年12月10日
28	胜利十一人6	Winning Eleven 6	116	Konami	PS2	2002年4月25日
29	哆啦A梦	Doraemon	115	Hudson	FC	1986年12月13日
30	胜利十一人7	Winning Eleven 7	113	Konami	PS2	2003年8月7日
31	XI	XI	111	SCEI	PS	1998年6月18日
31	妖精战士	Arc the Lad	111	SCEI	PS	1995年6月30日
33	德比赛马96	Darby Stallion '96	110	ASCII	SFC	1996年3月15日
33	德比赛马99	Darby Stallion '99	110	ASCII	PS	1999年9月30日
33	FC Jump英雄列传	Famicom Jump HERO RETSUDEN	110	NBGI	FC	1989年2月25日
33	挖金子	Lode Runner	110	Hudson	FC	1984年7月20日
37	职业棒球家庭竞技场88版	Family Stadium '88 version	109	NBGI	FC	1988年12月20日
38	狂热节拍	Beatmania	107	Konami	PS	1998年10月1日
39	妖精战士II	Arc the Lad II	105	SCEI	PS	1996年11月1日
40	筋肉人	Kinniku-man	105	NBGI	FC	1985年11月8日
41	高桥名人冒险岛	TAKAHASHI MEIJIN NO BOUKENJIMA	105	Hudson	FC	1986年9月12日
42	I.Q.	I.Q.	101	SCEI	PS	1997年1月31日
43	到哪里都在一起	DOKO DEMO ISSYO	101	SCEI	PS	1999年7月22日
44	SIMPLE 1500系列 麻将	SIMPLE 1500 series Vol. 1 THE Mah Jong	100	D3 Publisher	PS	1998年10月22日



辉煌与荣耀 古罗马历史与游戏

■ 诺亚

罗马，一个充满诱惑的字眼，它曾经是征服、流血、奢华、阴谋、权力、财富、暴力的标志，但是在时间的冲刷下，只有依然矗立的角斗场和静静安息的庞贝城留给我们无限的遐想，而当我们翻开历史的篇章，追溯那往昔峥嵘的岁月时，又不能不感慨刀与火、血与肉的几度沧桑、几度悲怆，古罗马帝国的历史是一幅冷兵器时代征服和反征服、压迫和反压迫的壮美绘卷，就让我们展开这幅孕育了太多血泪的画卷，细细品味一个民族从荒蛮到强盛再到衰亡的历程。

一、古罗马兴衰简史

罗马的诞生

关于古罗马城的建立有着动人的传说：罗马人宣称自己的祖先是特洛伊(Troy)的大英雄阿涅斯(Aeneas)，他逃难来到意大利，并建立了王国。他的后代努米托尔(Numitor)的王位被弟弟阿穆利乌斯(Amulius)篡夺，并杀死了努米托尔的儿子，还让国王惟一的女儿西尔维娅(Silvia)做贞女，阻止她生儿育女(贞女是不准生育的)，以防止国王的子孙报仇。但是西尔维娅违背了他的约束，与战神马耳斯(Mars)相爱并生下了一对双胞胎。当这对双胞胎被遗弃在台伯河畔时，一只母狼哺育了他们，后来又被一位牧羊人发现，他的妻子将他们抚养，并给他们起名叫罗慕路斯(Romulus)和列莫斯(Romus)。长大后，这对孪生兄弟知道自己身世后，杀死了阿穆利乌斯，让外祖父努米托尔恢复了王位。兄弟俩离开外祖父，在被牧羊人发现的地方创建了自己的城市。在怎样建立城市和决定谁来做城市的主宰时，兄弟俩人发生了争吵，哥哥罗慕路斯杀死了弟弟列莫斯，并用自己的名字命名了这座新城，成为了国王，罗慕路斯就成为了罗马城的建立者。这也就是那尊著名的母狼与两个男孩塑像的来历，也成为了罗马城的标志。

而翻开历史，古罗马城的建立却是另一番情景。古罗马位于意大利中部，拉丁平原北端、台

伯河(Tiber)下游左岸，距离海边15哩，是一片山岗地带，主要由帕拉丁山、卡皮托尔山等山岗组成。由于意大利所在的亚平宁半岛像一只皮靴直插地中海，那里地理环境和气候很适宜农牧业发展，所以在旧石器时代就有人在岛上居住，罗马诸山也在很早就有人居住。公元前9世纪至前8世纪，意大利其他地方的部落就到罗马诸山建立了若干部落，由于当时的意大利希腊人和伊达拉里亚人(Etrusci)比较强大，古罗马只能算是小字辈，所以两者影响着古罗马的文化和发展(角斗士、凯旋门都是从伊达拉里亚人那里学来的)。考古方面可以确定在古罗马城建城之前，拉丁人(Latins)、萨宾人(Sabines)、埃特鲁利亚人(Etruscans)是主要居民。公元前8至前7世纪，拉丁人的部落联合组成了七丘联盟，又并入萨宾人部落，后来又与其他部落合并，筑建城墙最终形成了古罗马城。而后人通过罗慕路斯建城推算出罗马城建成是在公元前753年。古代罗马从此进入了王政时代。



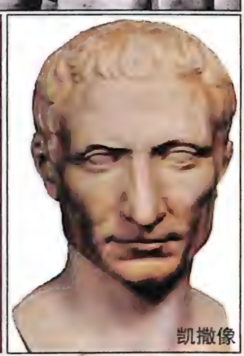












王政时代



▲母狼，这是一尊约公元前500年后的罗马雕刻。

这个时代可以从建城开始一直到公元前509年，是从氏族社会向国家过渡的时期，那时称为勒克斯的王实际上是由选举产生的首领，类似于尧舜禹，而不是真正的统治者，库里亚(Curiae)大会、元老院(Senate)才是决定重大事务的权力机构。期间古罗马先后经历罗慕路斯、塞尔维乌斯(Servius)等七个王的统治，到了第七王小塔克文(LuciusTarquinius)在位时期，由于残暴无道，被平民驱逐出罗马。罗马人为了不再出现像小塔克文这样的国王，决定不再设立国王，而是选举每年选举出两名执政官(Consul)来治理国家，由此罗马进入了共和时期。由于王政时期的罗马自身发展还不充分，实力相对于希腊人、伊达拉里亚人还处于下风，罗马只能限于比较小的范围内，没有能力大面积开拓疆土，但是政治制度的改善和社会结构的完善，为共和时期的扩张打下了良好的基础。

共和时代

共和时代存在于公元前509年至前30年。罗马人通过内部的调整，形成了良好的政治体制和军队编制，实力有所增强，与强大的希腊人和伊达拉里亚人开始了霸权的争夺。罗马军团通过维爱(Veii)战争征服了伊达拉里亚人，后又将自己的邻居厄魁人、伏尔西人征服，占领了波河以南的广大地区；公元前4世纪中叶通过三次萨莫奈战争征服了意大利中部；公元前3世纪通过皮洛士战争彻底打败了希腊人，统一了除高卢人占领的少部分地区外的全部意大利土地，为自己的扩张消除了内患，成为地中海地区的强国。在征服意大利以后，罗马继续向地中海西部扩张，与强国迦太基(Carthage，原为腓尼基城市推罗的殖民城市，后独立成为西地中海的海上强国)发生了直接的冲突，战争不可以避免，公元前264年第一次布匿战争(Punic War)爆发(罗马人称腓尼基、迦太基为布匿)，在陆战中罗马军团势如破竹很快胜利，但是当时罗马海军比起迦太基要差很多，为了发挥陆战优势罗马战舰上安装了“接舷小吊桥”，利用这个战术在海战中获胜，前241年罗马打败了迦太基，西西里岛(Sicily)成为罗马的行省，并占领了撒丁岛(Sardinia)、科西嘉岛(Corsica)；前218年迦太基统帅汉尼拔(Hannibal)率领军队侵入意大利，多次打败罗马军队，罗马于前204年攻击迦太基本土，迫使汉尼拔回国解围，前202年汉尼拔与罗马决战失败，第二次布匿战争以迦太基失利告终；前149年罗马进攻迦太基，经过三年的围攻最终将迦太基夷为一片平地，罗马由此基本上征服西部地中海。在征服西部地中海的同时罗马也开始了对东部地中海控制权的争夺，公元前3至2世纪罗马与马其顿王国(Macedonia)发生了三次战争，威名远洋的马其顿方阵在罗马军团的锐利进攻下彻底覆灭，安提柯(Antigonus)王朝灭亡，罗马又借机进攻叙利亚(Syria)地区的塞琉古(Seleucus)王国，使其成为自己的附庸，并占领小亚细亚和色雷斯(Thrace)等地。通过一系列的征服战争罗马成为了地跨欧亚非的庞大帝国。但是这时奴隶与贵族间的矛盾也突出起来，奴隶起义也成为罗马的内患，最为著名的就是前2世纪的两次西西里起义和公元前73年的斯巴达克(Spartak)起义，虽然起义都被扑灭了，但是沉重地打击了奴隶主阶级的统治，加速了共和制的灭亡。随着扩张的延伸，手握重兵的军事巨头也随之出现，继苏拉(Sullar)独裁造成共和政体危机后，公元前60年，庞培(Pompey)、凯撒(Caesar)、克拉苏(Crassus)形成了“前三头政治”，在克拉苏战死、庞培战败后，凯撒成为共和国第一个终身独裁者。公元前44年凯撒被刺身亡后，屋大维、安东尼(Antony)、雷必达(Lepidus)形成了“后三头政治”，屋大维通过剥夺军权的方式，架空了雷必达，其后，又在公元前31年，打败了安东尼和托勒密(Ptolemymy)王国女王克娄奥帕特拉(Cleoptra)，占领埃及，使自己成为罗马真正的统治者，元首制取代了共和制，共和时代结束。

帝国时代

公元前27年屋大维获得“奥古斯都”称号后成为罗马帝国的第一位皇帝，罗马也进入了帝国时代。继屋大维之后，帝国经历了“四暴君”(提比略、卡里古拉、克劳狄、尼禄)和“五贤帝”(涅尔瓦、图拉真、哈德良、安东尼·庇护、马可·奥理略)的统治。公元14年提比略继承王位，开创了朱理亚·克劳狄王朝；公元41年至54年克劳狄为王继续开始大规模扩张，占领了不列颠、德意志、叙利亚和非洲北部地区；尼禄继位(54年至68年在位)后，由于他统治残暴，引起人民反抗，并导致了犹太战争，本人也被迫自杀，朱里亚·克劳狄王朝结束。在经过了短暂的弗拉维王朝(79年提图斯在位时维苏威火山爆发，庞贝城等被埋没)后，公元96年涅尔瓦继位，开创了安东尼王朝，这一时期也被称为五贤帝时代，罗马帝国也迎来了短暂的“黄金时代”，这个时代也被人称作“人类最幸福的年代”。图拉真在位时(98年至117年，第一位出身于行省的皇帝)帝国版图达到最大，东至波斯湾、西至大不列颠、北至高加索山脉多瑙河地区、南至北非，地中海和黑海成为帝国内海，这是历史上任何一个国家不曾拥有的；哈德良(117年至138年)修建的万神庙(Pantheon潘提翁神庙)，成为那段辉煌历史的见证，让人不禁赞叹感慨；安东尼王朝(138年至161



▲图拉真头像。



▲君士坦丁凯旋门。



罗马帝国鼎盛时期的版图

年)时罗马帝国势力达到极盛。但是在短暂的繁荣后，随着安东尼王朝的结束，因为争夺帝位、军阀混战、经济低迷等原因，帝国开始衰落。284年戴克里先取得了帝国统治权，将元首制转为君主制，开始实行公开的君主统治，有趣的是他选定马克西米安(Maximilian)为另一名皇帝，两人各选了一名"副皇帝"(称为凯撒)，形成了古今未见得"四帝共治"的局面，造成互相攻战。直到323年君士坦丁统一帝国，将首都从罗马迁往希腊拜占庭，更名为君士坦丁堡，帝国中心移往东方，定基督教为国教。君士坦丁去世后，帝国分裂成东西两部分，由两名奥古斯都统治，加之蛮族(Barbarians包括日耳曼人Germans、匈奴人Hun)的入侵，帝国国力日益衰弱。395年皇帝狄奥多西去世后，帝国终于成为两个独立的国家，以罗马为都的称为"西罗马帝国"、以君士坦丁堡为都的称为"东罗马帝国"。公元前410年，蛮族西哥特人(Visigoth)在首领阿拉里克(Alari)率领下攻下罗马，被誉为"永恒之城"的罗马在800多年的历史中第一次被攻陷。455年日耳曼部落汪达尔人(Vandals)再次攻陷罗马，476年西罗马帝国末代皇帝罗慕路斯·奥古斯都被身为日耳曼人的罗马将军奥多阿克(Odoacer)废黜，标志着罗马帝国的覆灭。

二、古罗马的军事

古罗马军制

古罗马之所以能够建立一个横跨亚非欧的超级帝国，是依靠其自身优秀的作战能力和战术。早在王政时代由于罗马周围存在着强大的异族部落，所以罗马人十分注重军队建设。第七个王塞尔维乌斯就在改革中按照财富的多少把公民划分成五个等级，第一等级公民组成全套骑兵，第二三四等级公民组成重装步兵，第五等级公民组成轻装步兵，这种组成军队的方法叫做公民兵制，每一个公民原则上都要服兵役，这对于早期处于弱小的罗马人鼓舞士气、增加凝聚力起到了很好的作用。到了公元前2世纪，由于无业游民的增多，著名的军事家马略(当时的执政官)改公民兵制为募兵制，放弃了按等级招兵，允许任何公民志愿参军，并采取固定军饷报酬、统一武器装备等措施，雇佣军的出现加快了罗马军队的建设。到了帝国时期，屋大维正式将雇佣军合法化，成为常备军。但是由于这些职业军人没有公民所具有的民族感情，参与战争的目的只是为了获取更多的金钱和拥护自己的统帅，导致帝国后期军阀混战的局面，军队战斗力和凝聚力的丧失也成为罗马帝国覆灭的一个重要原因。

罗马军团

古罗马军队的基本作战单位是军团。军团数目以及军团中的人数在各个历史时期都不尽相同。最初罗马实行公民兵制组建了193个"百人队"，主要是重装步兵，大约2万人。到了公元前4世纪也只有4个军团，每个大约4200人。但是到了共和时代以后，随着战争范围的扩大和罗马版图的日益增大，原有的军事体制无法满足扩张的需要，军团数量也急剧扩大。马略的军事改革，尤其是苏拉独裁后，军团逐渐成为有力将领的私人部队，罗马的各路大小军阀凭借着手中的军团互相残杀争夺对罗马的支配权。在整个公元前一世纪，由于内战频繁导致军队数量激增。在后三头时期，三巨头手中的军团就达到了43个。战后军团数量曾一度被削减为28个，然而由于马可·安东尼与屋大维的迅速对立，罗马军团的规模再次急剧膨胀，双方各自拥有空前绝后的40个军团。屋大维一统天下后，有鉴于将领拥兵自重的危害，他裁汰了大量的军队，并把军权牢牢地掌握在元首一人手中。又制定了大量的条令来约束和管理军团，使得军团完全成为了罗马的国家正规军。自屋大维起直到塞维鲁王朝的两个半世纪的时间里，罗马的军事体制基本保持不变，军团的数量也少有变化。虽然到了帝国末期军团数量成为72个，但是军团规模有了明显的缩减。古罗马军团相当于现代军队中的一个师，它由10个大队组成，约4500至5000士兵，其中包括300名骑兵。每个古罗马军团配有(在古罗马共和国时期)一个联合军团。它们两者的组织体制相同，不过联合军团的骑兵通常有600人。古罗马军团和联合军团合起来，约9000至10000人，其中约有骑兵900人。两个古罗马军团加上两个联合军团组成一个野战军，称为执政官统率的集团军，由两名罗马执政官当中的一名指挥，每个执政官统率的集团军通常有18000至20000人，由枪兵、轻装步兵、重装步兵和一部分骑兵组成。而军团的命名是件复杂而又有趣的事，它们的序列由其建立的先后顺序决定。在罗马的历史上，罗马军团的序列数字从第1到30，其中25、27、28、29四个数字从没有使用过。罗马军团的绰号也很有特色，其中很多来源于该军团曾经获得过荣誉的行省(例如第五"马其顿"军团)，当然也有以指挥过军团的著名将领的名字命名的，也有因为取得胜利、忠于皇帝而用一些专用词汇来命名说明这个军团的历史的。比较出名的军团有第十"盖米纳"军团、第九"西班牙"军团。

罗马军队的作战方法及武器装备

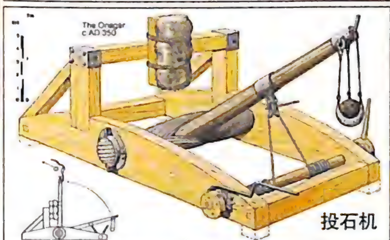
在古罗马王国和古罗马共和国的初期，士兵是从公民中动员来的。由于他们必需自备武器，因此，骑兵以及装备最好的重步兵均来自最富裕的阶层和装备稍差的步兵分队，如标枪兵、投石兵和其他一些不带盔甲的辅助兵来自平民。早期罗马军队的作战队形也是方阵，盔甲较好的重步兵排在正面，轻步兵在方阵主体的前面作战并负责掩护方阵的侧翼。骑兵和步兵主要采用长矛和弓进行作战，剑是他们的辅助兵器。公元前4世纪初，古罗马军队通过一系列改革，采用了著名的"三列队法"。军团打仗时主要由三个战列组成：第一列为青年兵，也称为枪兵，武器为长枪；第二列为壮年兵，是军团的核心；第三列是后备兵，由老兵作战组成。各列又分为10个中队，战前都是以中队为单位进行列队。战斗时通常由轻装步兵开始，他们向敌阵射箭、投掷标枪石头，然后第一列的年轻枪兵进入白刃战，如果抵挡不住或体力不支，第二列的成年战士补上，重新组成密集阵型进行抗击，只有到了最危机的时候第三列经验丰富的老兵才加入战斗。这时候的重装步兵都配备短矛、双刃短剑和圆形小铜盾，步兵仍是战斗的主力部队。由于"三列队"和短剑的使用使整个罗马军队的灵活性和杀伤性有了很大的提高，所以在对垒闻名的"马其顿方阵"时很快就显示出其威力，很快打败强劲的希腊军队。到了马略改革时期，联队军团战术代替了"三列队法"，每个军团建有10个联队，联队成为独立的战斗单位，并且统一了重装部队的作战能力，一律配备投枪短剑和大圆盾(再配上头盔、胸铠、胫甲等防护用具)，使军队在保持灵活性的基础上，增强了连贯性和均衡性。到了恺萨时期，军团作战方法没有很大的变化，只是对武器装备进行了一些改进，如标枪使用了铁枪头，小型投射式兵器得到了重视，弹弩、投石器成为军团的攻城、野战的工具。到了帝国时期，整个罗马军队的装备武器有了很大的提高，屋大维组建了两支舰队标志着海军成为帝国的常备军，骑兵也逐渐显示出它的威力，代替重装步兵成为军队的主要兵种。罗马军队之所以能够成为常胜之师，除了公民制度和善于吸取外族长处以外，严格的军法和训练也是重要的因素。罗马士兵训练包括基本功(步伐、负重障碍训练)、军械训练和扎营三项内容，特别是在军械训练中，使用的盾牌、剑和投枪都是实战武器的两倍，这种残酷的超常人的训练方法是罗马军队获胜的关键；而著名的"十一抽杀律"(集体溃逃的逃兵，强迫逃兵抽签，每十张中有一张死签)和"棍棒死刑"(强迫受刑人在两列士兵中走过，两列士兵以棍棒拳脚殴击)军法成为士兵不敢触及的雷池。但随着帝国的衰弱，士兵的勇往直前的精神荡然无存，即使再优秀的战术也只是空谈，就这样罗马军团消失在了历史的长河中。


▲古罗马士兵。

古罗马军队使用的标枪分为重型和轻型两种。重型枪头大约70厘米，木柄直径约7.5厘米，长约1.4至2米，通常外包金属皮，最大投射











攻城塔

Below
The *Helepolis*, the great iron-clad siege tower of Demetrius Poliorcetes. It was more than 40m high and had a base 22m square. It was divided into nine storeys crammed with catapults

距离大约60英尺。为了调整投枪重心和飞行轨道，枪头下装有可调配重心的装置。轻型木柄直径只有3厘米，可以投掷距离较远。为了防止标枪投掷后被对方反投回来，罗马人作了改革，将固定枪头和木柄的销钉变成木质铰钉，当标枪击中对方盾时，铰钉立即折断，矛头和木柄松脱，无法再用。后来到了凯撒时期又将枪头中间部分做得很细，采用软的金属，使标枪投出后碰到硬物容易折断，但不会断裂，拔出非常困难。

短剑作为灵活的近距离作战武器在罗马历史上存在了很长一段时间，这种短剑来源于西班牙，长约两英尺，宽约两英寸，很重，剑尖十分锋利，剑柄可以用木、金属等制成。另外罗马军队有些还配备一种宽刺剑，比短剑宽，杀伤范围较大，与短剑比起来不太适合近战。

在王政时代，罗马军队使用的是一种圆形小铜盾，后来逐渐被结实的长圆形凹面型、高约四英尺、宽两英尺的大盾所代替。这种盾由木板构成，外面蒙着皮革，旁边裹着铁片，里面中间部分也衬着铁片。行军时盾牌背在后背，作战时用左手持握，基本上可以将身体的大部分遮盖住。除了大圆盾外，罗马士兵还配有铠甲和头盔等护具。铠甲由皮革和金属片制成，到了帝国时期还出现了锁子甲、鳞片甲。胸甲由青铜甲片构成，也有使用铁甲片，将领和执政官披以贵金属装饰的华美青铜铠甲。

罗马骑兵缺乏真正的马鞍和马蹬，作战时跨在鞍垫上，甚至光马背上，骑兵除配备步兵装备外，每人还配一支套头式的头盔，可以保护面部。罗马战车结构是独辕，木质，两轮或者四轮，轮上没有辐条，由两匹(也有四匹)牵引，一般辕马不使用马甲，车上一般承载两名战士，一名是驾车手、一名是长矛手。

古罗马在长期攻城的作战中积累了丰富的经验，也研制了非常有效的攻城器材，最著名的是攻城槌、攻城塔、蝎式弩、弩炮等。蝎式弩是靠弩弦在极度扭动后突然反弹的力量投射弩箭或石球的，机架顶部安有横梁，底部横装一股扭绞很紧的绳索，抛射杆的末端横插于绳索中间，前段做成勺形或者皮囊来盛弹丸。人们管这种兵器叫做“蝎式弩”，因为木手柄的形状像是蝎子翘起的尾巴。人们还管它叫“野驴”，因为这种动物在被追猎时经常用蹄子把地上的石块抛向它的敌人。攻城槌是一根长重的大圆木，圆木一端装有铁头成羊头状，槌杆中间系有铁链(粗绳)悬挂在木架上，为防止袭击槌上覆盖棚罩，下面装有轮子。在战斗中，大量的士兵尽可能地把冲车往后拉，然后猛然向前推去，通过摆动攻城槌撞击城墙，获得突破口。攻城塔是一个庞大的攻城器械，分很多层，底下安装轮子可以移动，上面几层放蝎式弩(投石机)、弩箭等工具来驱赶城上的敌人；塔身与城墙高度相当，备有升降桥，可以搭在对方城墙上(前身是云梯)，士兵可以通过升降桥攀登；下层安置攻城槌，此外还有棚罩和盾牌组成的“龟甲阵”来掩护攻城战士。



三、古罗马建筑与神话

建筑与雕塑

在罗马古城区威尼斯广场屹立着一座被称为“古代世界最为宏伟的高超建筑”——科洛塞姆竞技场(Colosseum)遗迹，又被称作大角斗场或者圆型大剧场。他是罗马帝国韦斯帕芗于公元前72年开始建造，公元80年由其子提图斯完成，占地大约2万多平方米，约60排座位，可容纳5万人，宽阔的竞技表演区是表演角斗、海战(灌水为湖)的地方，是古罗马建筑的典型代表。

万神殿(也叫潘提翁神庙)是古罗马祭奠众神的场所，是一座八柱门廊和长方形殿堂的希腊式神庙，经过哈德良德修复，其半球形穹顶之大，成为此建筑著名的主要原因。

罗马城西北耸立着一座橙黄色古典建筑——圣·天使古堡，是哈德良皇帝为自己设计的陵墓。130年开始建造，历经9年完成。古堡顶部平台上高大的铜制天使雕像挺立其上，古堡墙脚下的圣·天使桥是古代桥梁中最美丽的一座，桥两侧栏杆上有8个天使雕像，均手持耶稣被行刑时使用过的不同的刑具，是罗马艺术的杰出典范。

今天罗马古城中心矗立有两座凯旋门，一座是公元82年建立的提图斯凯旋门，另一座公元4世纪的君士坦丁凯旋门。提图斯凯旋门是为了纪念提图斯皇帝平定耶路撒冷犹太起义而建，型制简单，取单拱门之式，门道两边配圆柱，上承顶阁式短墙，尤为浮雕著名，堪称古典浮雕三大杰作之一。君士坦丁凯旋门是君士坦丁迁都之前建造，被视为凯旋门中的代表。


圣·天使桥


图拉真凯旋门

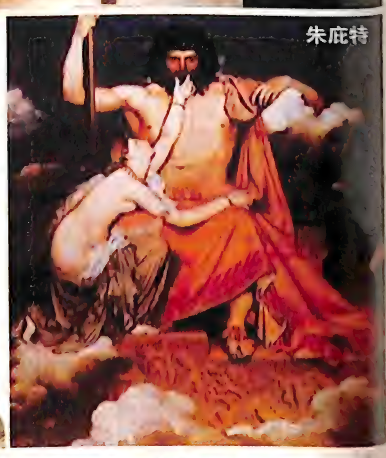

奥古斯都像

图拉真纪念柱建于公元110年左右，分柱基、柱身、柱顶，空心结构，柱基内部是灵堂置放金色骨灰盒，有转梯可至柱顶，柱顶树立图拉真铜像(后改为圣彼得像)，柱身外侧则有精美恢宏的浮雕组成，表现了图拉真征伐黑海契亚人的场景，是古罗马雕刻艺术的精华。

其他著名的建筑有都密善皇宫、哈德良离宫、四大教堂(圣彼得教堂、圣保罗教堂、圣乔瓦尼教堂、圣母玛利亚教堂)等。著名雕像有拉奥孔群雕、奥古斯都像、赫拉克列士残像、奥理略骑马像等。


图拉真纪念柱


拉奥孔群雕


朱庇特

古罗马神话

以前《游戏·人》中详细介绍过，这里就简单说一下。古罗马神话在希腊神话的基础上演变而来，希腊人的神灵观念对罗马宗教产生了明显的影响，罗马人将希腊信奉的神附会成自己的神，只将名字改了一下，如朱庇特(Jupiter)就是宙斯，维纳斯(Venus)是阿佛罗狄特等。奥维德的《变形记》是一部神话故事集，成为罗马人的“神谱”。朱庇特成为至尊之神，由于罗马人尚武的风气，战神马耳斯(阿瑞斯)成为罗马人自称的祖先。后来随着罗马帝国版图的扩大，埃及和东方的神也融进来，但是随着君士坦丁宣布基督教为国教，世俗诸神被正式排挤出去。

罗马帝国帝王表

中文名	英文名	时间跨度
屋大维·奥古斯都	Octavianus	公元前27～14年
朱理亚·克劳狄王朝	Augustus	
提比略	Tiberius	公元14～37年
卡里古拉	Caligula	公元37～41年
克劳狄	Caludius	公元41～54年
尼禄	Nero	公元54～68年
格尔巴	Galba)	公元68～69年
奥托	Otho	公元69年
维特里乌斯	Vitellius	公元69年
弗拉维王朝		
韦斯帕芗	Vespasianus	69～79年
提图斯	Titus	79～81年
图密善	Domitianus	81～96年
安东尼王朝		
涅尔瓦	Nerva	96～98年
图拉真	Trajanus	98～117年
哈德良	Hadrianus	117～138年
安东尼	Antonius Pius	138～161年
马可·奥理略	Marcus Aurelius	161～180年
康茂德	Commodus	180～192年
塞维鲁王朝		

中文名	英文名	时间跨度
塞维鲁	Septimius Severus	193～211年
卡拉卡拉	Caracalla	212～217年
马克里努斯	Macrinus	217～218年
埃拉伽巴努斯	Elagabalus	218～222年
亚历山大·塞维鲁	Severus Alexander	222～235年
马克西密努斯	Maximinus Thrax	235～238年
戈尔狄亚努斯三世	Gordianus III	238～244年
菲力浦	Philippus Araba	244～249年
戴修斯	Decius	249～251年
加路斯	Callus	251～253年
埃米里亚努斯	Emilianus	253年
瓦勒利阿努斯	Valerianus	253～260年
伽里恩努斯	Gallienus	260～268年
克劳狄二世	Caludius	268～270年
奥勒良	Aurelianus	270～275年
塔西佗	Tacitus	275年
普洛布斯	Probus	276～282年
卡路斯	Carus	282～283年
戴克里先	Diocretianus	284～305年
君士坦丁	Constantin	306～337年
君士坦提乌斯	Constantinus	337～361年

中文名	英文名	时间跨度
朱里亚努斯	Julianus	361～363年
约维阿努斯	Jovianus	363～364年
瓦伦蒂尼亚努斯二世	Valentinianus II	364～375年
瓦伦斯	Valens	364～395年
霍诺里乌斯	Honrius	395～423年
约安尼斯	Joannes	424年
瓦伦蒂尼亚努斯三世	Valentinianus III	425～455年
彼特洛尼乌斯·马克西穆斯	Petronius Maximus	455年
阿维图斯	Avitus	455～456年
马雅里亚努斯	Majorianus	457～461年
利比乌斯·塞维鲁	Libius Severus	461～465年
空位时期		465～467年
安提米乌斯	Anthemius	467～472年
奥勒布里乌斯	Olybrius	472年
格莱塞里乌斯	Glycerius	473年
朱里亚·纳波斯	Julius Nepus	473～475年
罗慕路斯·奥古斯都	Romulus Augustulus	475～476年

四、与古罗马相关的游戏

即时策略类

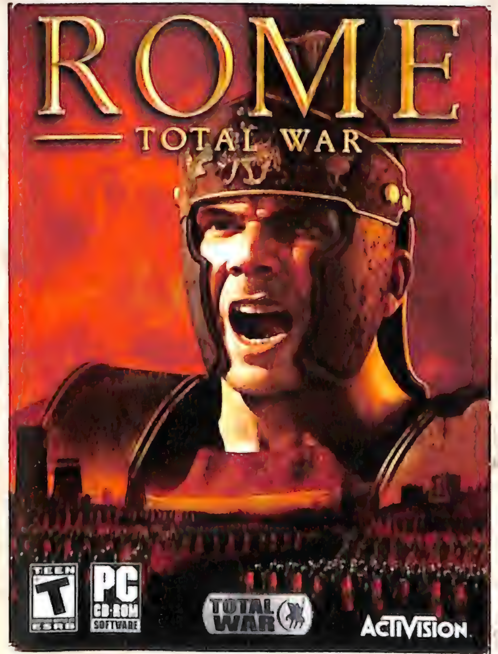
罗马全面战争

ROME-tortal war

发售日期：2004年6月22日	发售平台：PC
发行公司：Encore Software	开发公司：Wings Simulations

在游戏中玩家将扮演大家耳熟能详的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都等，为了建立罗马帝国的版图而展开征战。在游戏中玩家将面对敌国的包围与封锁，如何在强敌林立的险境中，开创罗马帝国的光辉成为玩家的任务，目标区只有一个——率领罗马帝国征服所有的国家，成为历史上的强国。游戏中设定参照了历史上真实状况，如迦太基的强项是象兵、希腊比较擅长重装方阵步兵和弓兵，再加上推翻元老院的情节，让玩家经历了罗马从共和制过渡到帝国的过程，并将一些历史上著名的事件，如斯巴达克斯的奴隶起义，汉尼拔用奇谋大破罗马主力等事件融进游戏中，增加了游戏的文化内涵。玩家还可以控制斯巴达与迦太基、日尔曼、埃及、波斯等国家的部队，增加了游戏的耐玩性。

总之，这款游戏完美的再现那个野蛮和文明相对，内战不断的年代。





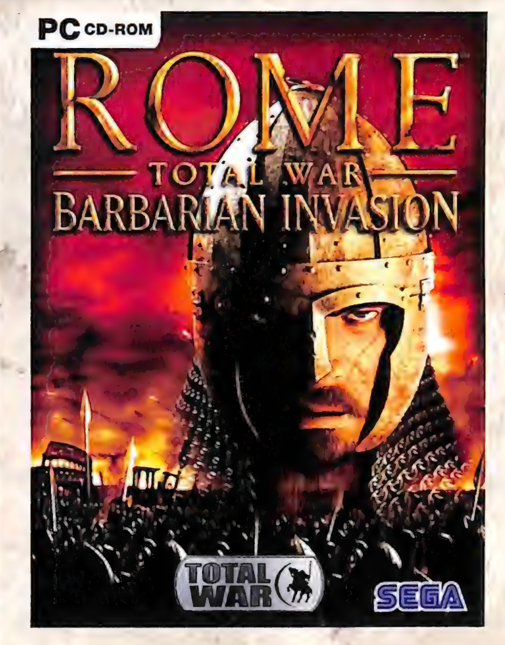
罗马：全面战争-蛮族入侵

Rome: Total War-Barbarian Invasion

发售日期：2005年9月27日	发售平台：PC
发行公司：SEGA	开发公司：Creative Assembly



《罗马：全面战争-蛮族入侵》是2004年最佳RTS游戏之一的《罗马：全面战争》的资料片，这个任务版的故事发生在原作之后300年，从公元363年至476年。这时罗马帝国陷入内外交困的时刻，帝国岌岌可危，面临崩溃的边缘，罗马帝国分裂成两个部分，西部由罗马的居民所统治，而东部则是以君士坦丁堡为中心。其他势力还有匈奴、盎格鲁－撒克逊、法兰西、哥特、汪达尔、阿拉曼尼、萨尔曼提亚，和萨珊王朝，还加入了柏柏尔人、凯尔特人、罗马－不列颠、斯拉夫人、东哥特、西罗马叛军和东罗马叛军等不受控制的势力，游戏的难度较前作有所增加。而此作的特点加入了宗教对科技等方面的影响、夜战和渡河战斗成为兵种相克以外决定战争胜负的不确定因素。



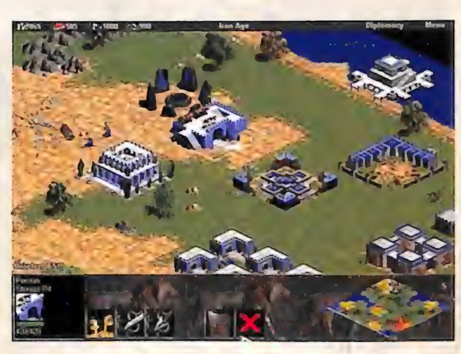
帝国时代：罗马复兴

Age of Empires:Rise of Rome

发售日期：1998年10月31日	发售平台：PC
发行公司：MS Game Studios	开发公司：Ensemble Studios



游戏背景是从原始石器时代开始到铁器时代为止，其间约一万多年(公元前12000年至公元100年)的人类文明发展史。《帝国时代》的名气自不必说了，它创造了联机即时战略游戏的新局面，而《帝国时代之罗马复兴》被公认为"《帝国》系列"中最经典的版本，但相比起其他游戏诸如《魔兽》来，倒是《罗马复兴》中只运用冷兵器，而不是高科技，给人留下了对灵与肉真实碰撞的印象，再加上比较出众的画面，征服了为数不少的玩家。



文明

Civilization

发售日期：1991年	发售平台：PC
发行公司：MicroProse	开发公司：MicroProse

自从1991年，席德·梅尔(Sid Meier)石破天惊般发布了《文明》以来，这个集成了模拟、策略等诸多要素的回合制战略游戏一直在全世界拥有无数的FANS。作为一款长盛不衰的游戏系列，《文明》开创了回合制战略游戏的典范：一个包含科技、外交、经济、和军事发展的帝国、横跨数千年的历史、优雅大气的界面、易于上手的操作、无尽可变的可玩性。虽然有人觉得这样混乱的历史背景有些胡闹，但是毕竟在不断的改进下，"《文明》系列"也一步步走向成熟。而在这样的游戏内容中，古罗马也不可能成为游戏的核心，只是与其他文明一样，有着自己的特性罢了，而万神殿和巨型盾牌成为其中最典型的特性。



▶图为"《文明》系列"最新作《兴衰：文明战争》。

汉朝与罗马

发售日期：2002年5月 | 发售平台：PC
发行公司：寰宇之星 | 开发公司：大宇资讯软星科技

中国人自己设计的一款与古罗马有关的游戏。由于中国人来诠释这段历史，必然加入中国特色，讲究阵形和兵法成为区别于其他即时战略游戏的地方，游戏还是加入除汉朝和罗马以外的一些民族，特别是匈奴的出现，好像隐约地道出了“汉人赶匈奴，匈奴灭罗马”的历史渊源。





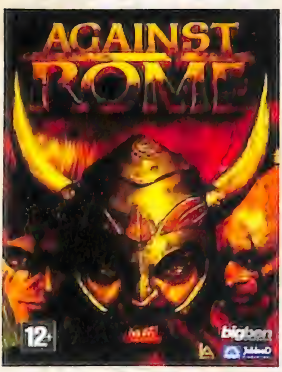
其他策略类

对抗罗马

Against Rome

发售日期：2004年5月5日 | 发售平台：PC
发行公司：Encore Software | 开发公司：Independent Arts





本作背景设定在公元200年～450年，玩家将控制三个游牧部落(如匈奴)，进入蛮荒之地，通过不断的积累，使自己变得强大而打退罗马帝国的入侵。在历史战斗模式中，玩家也可以指挥罗马军团。是一款非常普通的战略类游戏。

《凯尔特王》系列

Nemesis of the Roman Empire

发售日期：2004年3月25日 | 发售平台：PC
发行公司：Enlight Software | 开发公司：Haemimont



▲图为《凯尔特王》系列的《凯尔特王：迦太基战争》。

《凯尔特王》系列是由Haemimont Games开发的即时战略游戏，推出了《凯尔特王：战之旗》、《凯尔特王：迦太基战争》、《罗马帝国的复仇》。其中以《迦太基战争》最为精彩，再现了发生在公元前264年到公元前146年的迦太基战争，玩家可以扮演迦太基著名将领汉尼拔或者罗马执政官普布留斯·科内利乌斯，感受那场在罗马强大过程中的惊心动魄的大战，是让迦太基击败罗马颠覆历史还是遵循罗马成长的轨迹，全由玩家决定。



罗马执政官

Praetorians

发售日期：2003年3月10日 | 发售平台：PC
发行公司：Eidos Interactive | 开发公司：Pyro Studios



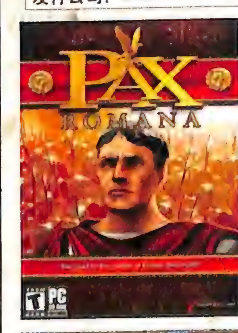


《罗马执政官》是由《盟军敢死队》原创小组Pyro Studios精心制作的一款即时战略游戏。游戏的故事是以野心最大的恺撒、最富有的克拉苏和声望最高的庞贝结为“三巨头”同盟开始，以恺撒在生前的最后一战为结尾，整体气势极为宏大，使玩家经历了征服高卢全境、远征不列颠、转战小亚细亚、最终登陆埃及的凯撒征战过程。而此游戏的特点在于对单位的控制和战斗策略，注重战前的组织。

罗马的和平

Pax Romana

发售日期：2003年3月10日 | 发售平台：PC
发行公司：Eidos Interactive | 开发公司：Pyro Studios



《罗马的和平》是一款融内政和战争于一体的战略类游戏，既要管理好内政又要在群强丛立的环境中，强大自己，攻城掠地，使人真正领悟到作为一名领袖的压力和魄力，是一款比较有意思的作品。



罗马军团

Legion



发售日期：2002年3月3日 | 发售平台：PC
发行公司：Strategy First | 开发公司：Slitherine Software



《罗马军团》(又名《军团竞技场》)是由Slitherine Software公司制作的即时战略游戏，分为对高卢、大不列颠、日耳曼等多个战役，在大规模作战中附以政治外交手段获胜和自动战斗操作，领略了罗马成为帝国的过程，是一款值得一玩的游戏。《罗马战车》、《斯巴达人》都是该公司后续的作品，质量也算中上。

动作类

罗马之影

Shadow Of Rome

发售日期：2005年2月8日　发售平台：PS2

发行公司：Capcom　开发公司：Capcom



以公元前的罗马帝国与恺撒之死为题材的PS2动作冒险游戏。故事背景为公元前44年的罗马帝国，当时的罗马帝国由于政治腐败，因此恺撒(Julius Caesar)主张进行政治改革，但不幸在改革实行之前便遭到暗杀而导致改革失败。随着恺撒的死亡讯息传出，身为恺撒亲近顾问大臣的Uesnius却因为谋杀恺撒的嫌疑而遭到起诉。此时Uesnius的儿子Agrippa为了洗刷父亲的冤情，而与好友Octavius以及女剑士Claudia等伙伴一起展开行动，解开恺撒暗杀事件的真相，揭发隐藏在背后的阴谋。游戏也充分呈现出罗马帝国的景观与文化背景，像是罗马特有的建筑风格、市集、竞技场、战船、森林等，再加上丰富的音效和动作，不愧为一部优秀的动作游戏。





城市建设类

《恺撒大帝》系列

CAESAR

发售日期：2006年6月12日　发售平台：PC

发行公司：Vivendi Games　开发公司：Tilted Mill



一款以管理罗马城的建设为主线的游戏，从经济建设到政治建设，从帝国中心罗马到边远的西班牙、英国和埃及，都要细心发掘、统筹兼顾。而从它的身上很容易找到《法老王》等建设类游戏的影子，修路、建屋、移民、火灾、疾病，只有经历了这样枯燥的操作，才让人感到了创建一个伟大城市的辛苦，更明白了让居民安居乐业的艰辛。

模拟经营类

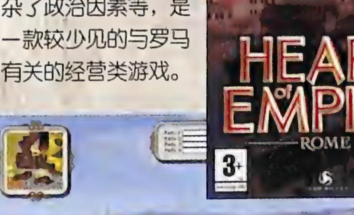
帝国之心：罗马

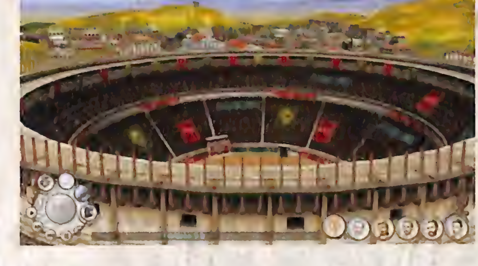
Heart of Empire:Rome

发售日期：2007年第1季度　发售平台：PC

发行公司：Paradox Inter　开发公司：Deep Red

以经营罗马城为主要任务，3D引擎表现出古罗马建筑的恢宏壮观，中间还夹杂了政治因素等，是一款较少见的与罗马有关的经营类游戏。





冒险类

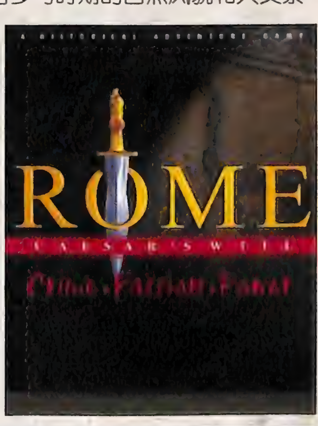
罗马：恺撒的遗嘱

Rome Caesar's Will

发售日期：2000年10月14日　发售平台：PC

制作与发行公司：Montparnasse Multimedia

这是一个冒险游戏，取材于真实的史实，把你带回古罗马的恺撒时代。故事发生在恺撒被暗杀一年之后，你扮演一位勇敢的罗马战士Hercules，要救出美丽的Aurelia，并且揭开针对罗马共和国的阴谋，澄清恺撒的遗嘱。游戏如实地再现了古罗马时期的自然风貌和人文景观，你将会惊叹于亮丽的色彩、美丽的景色、精致的各种细节，在那里你会发现郊外的别墅和庙宇，徜徉在恺撒的宫廷花园中，并且领略古罗马的澡堂政治特色。





后记

不只是电脑、电视游戏都大量的取材于古罗马这段内容丰富的历史背景，就是手机游戏和网络游戏都纷纷在里面汲取精华，听说一款名叫《众神与英雄：罗马崛起》的网络游戏将与世人见面，不知道它是否能秉承罗马经典游戏的精华，让我们再一次好好地重温那曾经的激动和兴奋。

限于篇幅，不可能将古罗马全部展现给大家，但是通过对那段璀璨历史的回顾，足以体会到古罗马人民的智慧和勇敢，古罗马文明不愧为西方文明赖以发展的基础，人类文明长河中一颗闪亮的明珠。古罗马遗留下了优秀的文化遗产和丰富的精神食粮，只能说罗马人虽然丢失了一个帝国，却最终赢得了一个世界。

一个终点成就另一个起点

2000年，一名意气风发的青年踱步走出了大名鼎鼎的Lucas Arts的办公室。他携带着多年的经验和远见，准备自立门户。这个人叫做Tim Schafer。他留给了Lucas Arts三款伟大的游戏。《疯癫大厦：触角的一天》(Maniac Mansion: Days of the tentacles)，《全面扼杀》(Full Throttle)，以及《严酷的胡闹》(Grim Fandango)。这三款作品无一例外地受到了媒体的好评，评分平均在90以上。世界上并没有太多的游戏制作人带着这样的骄人战绩。正如Lucas Arts的招牌作品之一《猴岛小英雄》(Monkey Island)一样，Tim的三款作品同样以精彩的故事深深吸引着玩家。其实Tim也参与了《猴岛小英雄》前两作的开发，只是大家更愿意把《猴岛小英雄》看作是Ron Gilbert的游戏。此时摆在Tim Schafer面前的是一条光明大道，如果继续在Lucas Arts工作下去，不久以后，他将毫无疑问地成为一位金牌制作人。但是正如很多天才一样，33岁的Tim不愿意在别人手下干活，他要为自己开发游戏。

Tim的信心既来源于对自己创造力的充分认识，也源于对当时市场的不屑与不满。Tim认为在当时的业界要做一款优秀的原创动作射击游戏实在是太简单了。那个时候，几乎每个这种类型的游戏都流行使用军人或者部队，大搞军事题材。当然这种现象在六年后的今天依然没有太大的改变。每当玩家碰到一款没有持枪的战士游走其中的动作射击游戏时，他们便会感到很奇怪："这家公司在搞什么？居然没有战士？他们没有吃错药吧？"开发者们为了顺应玩家的倾向，大量制作军事题材的动作游戏，而玩家也在这样的大潮中养成了习惯。Tim Schafer却清晰地认为玩家的习惯让开发者们低估了游戏受众的接受能力，事实上他们并非喜欢翻来覆去地玩相似的游戏。市场的不良表现并没有让Tim改行去做别的类型游戏，反倒给了他在这一片只会换汤不会换药的舞台上大干一番的机会。

于是离开Lucas Arts不久，一家叫做Double Fine的小型独立制作室便宣告成立了。Tim Schafer的目标十分明确：开发具有新意的，创造性的平台动作游戏。Tim的脑中已经汇聚了关于这个新型游戏的诸多创意，只要稍微拧开那个笼头，这些点子就会滚滚不息地流淌出来。

Tim本人对于Double Fine的第一款游戏有着非常强势的远景。游戏的设想也带着浓重的幻想色彩，甚至很难想像一个已过而立之年的设计师仍然保有如此孩童般的奇思妙想。《脑航员》的故事说的是，在一群古怪的孩子和他们的营地队长的脑中居住着怪物和疯子，而他们却持有拯救世界的线索。于是一名叫做Raz的主角就要闯到在这些人物的大脑之中，展开一场别开生面的冒险旅程。Tim仅凭一己之力就编织出了一个奇幻世界，诸多令人过目不忘的角色。他希望玩家在超现实的视觉体验下，沉浸在游戏角色的故事里。而事实证明《脑航员》的另类风格和独树一帜的幽默故事确实打动了很大一批观众。



这位就是《脑航员》的缔造者Tim Schafer。

前行在大脑的荆棘中



发行商微软

《脑航员》有些偏重的口味很符合Xbox的审美标准。对于这样新兴的独立制作室来说，微软没有太多悬念地成为了发行商。微软大量的资金投入确保了Double Fine初期的开发成本。但是老道的大公司自然也不会白白将银子拱手奉上。在催命的进度计划面前，两年仓库中惨不忍睹的办公经历显得微不足道。

有一次，微软要求Double Fine展示一个多重的特效，而此时制作组连渲染器(renderer)都没有完成。但当时只有在按时完成微软的要求，并且通过了他们的审核之后，制作室才会收到他们寄来的支票，然后进入下一阶段的开发。

在项目即将进入大规模开发阶段之前，微软又要求Double Fine提供一系列的设计文档以及一段可供实际试玩的游戏片断。这些内容将会给这位钱包鼓鼓的发行商带去十足的信心，让他们坚持原定的发行战略。但是为项目保驾护航的这些文档和试玩演示却没有能够打动微软。演示并没有着墨于游戏创造性的一面，也无法使得微软对游戏产生深入的了解。在预开发阶段项目组的核心目标其实就是巩固设计和技术。在这一点上Double Fine做得十分糟糕。

几年以后，当《脑航员》第一次完成了一个大致的完全版的时候，管理层这才意识到在某些细节上还需要重新来做设计调整。这完全是由于项目组并没有在初期对游戏的全局设计过







危机四伏的办公仓库

Tim Schafer是一个行事果断并且渴望控制力的领导者。能够编织出这样古怪精灵的故事，在实际生活中当然也常会有让人意料不到的惊人举动。Double Fine在2001年成立。对于Tim本人来说这是一个职业生涯最好的转型时机，但是对于制作室来说却未必如此。2001年是互联网高速膨胀的时期。一些诸如互联网站从膨胀中受益的公司如雨后春笋般纷纷涌现出来，而这无意间抬高了旧金山写字楼的价码。Double Fine这样的小公司只能站在远处吐着舌头安静地观望。但Tim绝对不会站在写字楼门口等着租金下降。找不到合适办公楼的他决定把制作室开到Clara街上的一座仓库里。

游戏开发者们无疑是最具适应能力的一群生物。员工们还自嘲这是个不错的地方。仓库里有足够宽敞的空间开办各种派对。打开仓库的大门，甚至可以将私人汽车开进"办公室"，然后停在每个人的写字台边上。随意的空间确实能够在一定程度上激发想像力的产生，但这样简陋的办公场所却充满了安全隐患。仓库所在的街区十分危险。停在马路边的汽车经常会被游手好闲的混混用各种工具砸坏。有一天夜里，一位勇敢的女士从隔壁宾馆五楼的窗口跳下，直接摔到了仓库的顶棚上。天花板留下了一个巨大的窟窿(应该是"大"字形的)，当然这位女士的腿也摔断了。还有一天早晨，当员工们来到仓库上班的时候，发现在街对面躺着一具尸体，从那可怖的形态来看，绝对是吸食毒品过量的受害者。光是周围这些古怪的人群就足以构成一个精彩复杂的故事，或许在《脑航员》的游戏当中，我们还能够找到某些危险人物的影子。

即便在风平浪静的日子里，仓库中的日子也并不那么好过。这原本是一个用来存储物资的仓库，配有的电路只能满足基本的需要，无法负载过高的电流，于是在里面使用暖气是不可能完成的任务。而Double Fine的员工并非仓库中惟一的房客，经常会有飞奔的老鼠从写字台下穿过。如果碰到雨天，那么情况就更惨一些，污水会从下水道中漫出来，然后流向办公区域的各个角落。热情激昂的员工们在刚搬进这里时的新鲜感很快就消失殆尽，周围的空气被不安全感、压抑和恶心牢牢地笼罩着。只有那些小老鼠们欢快地享受在污水中戏耍的乐趣。

Double Fine在这个仓库里工作了两年多的时间。到2003年7月，互联网的泡沫渐渐被挤干，那些写字楼终于可以成为Double Fine负担得起的办公场所了，事实上房租低得让人觉得不可思议。整个团队在受够了这样的恶劣生存环境之后，决定打包搬家。迎接他们的是一个全新的，冷暖皆宜，体面的办公室。直到现在Double Fine还在那里工作。

《脑航员》开发纪实

Xat

成全面的认识所造成的。而微软急切的要求，以及双方并不彻底的沟通也迫使《脑航员》在没有达成预开发目标，及不完善的预开发背景之下，带着巨大的风险仓促进入到了下一阶段。而这种种"劣迹"也为之后制作室付出的惨重代价埋下了祸根。

在团队搬迁入新的办公室之前，因为没有及时完成合作要求，Double Fine不得不多次修改了与微软之间的协议。新一份的协议要求制作室在接下来的三个月时间里雇佣一位新的制作人，并且要开发完成一个可以展示的游戏版本。在这个版本中需要体现最终游戏的有趣元素(Fun Factor)和玩法。如果没有完成的话，那么大家要面临的将是两年的努力付诸东流——项目取消。于是在2003年的夏天，Caroline Esmurdoc多少以一种救世主的姿态加入了团队。而很快Double Fine完成搬迁，似乎一切有了一个全新的开始。

来到新的办公场所，在新的管理之下，每个人都关注于要提交给微软的那一部分游戏展示内容，脑中所想的就是接下来"死或生"的三个月。最终，最具代表性的Black Velvetopia那一关以其创造性的游戏体验成功打动了微软，这些手握生杀大权的人们似乎认识到了游戏的潜力，并做出了继续开发的决定。但项目的进度并没有得到太多的宽限，在接下来的七个月时间里，开发团队以空前的速度同时开发着游戏中的多个关卡。

2004年的2月，整个团队达到了开发效率的峰值，所有人都对游戏顺利在预定发售日期上市确信不疑。可是就在这个时候，微软突然宣布放弃发行《脑航员》。微软的撒手离去让Double Fine陷入了恐慌和绝望之中。项目还没有完成，没有发行商注入资金的话，那么《脑航员》将就此搁浅。事情的导火线是Ed Fries离开了微软。失去了这位发行商内部的《脑航员》支持者之后，微软对于这款游戏的信任开始动摇。他们认为《脑航员》已经花费了足够的开发资金和开发时间，但仍然进度缓慢。如果从之前Double Fine的成绩单上来看，这个想法没有太多可以质疑的地方。但是微软却忽视了很重要的事实：制作组完成了项目中最花费时间的部分，并且已经开始大步迈向最终的发售。微软明显是因为对于《脑航员》缺乏足够的信心才撤退的。尽管他们先前很肯定"项目的远景目标十分符合Xbox的市场定位。"



游戏还没有完成就被微软撤离了货架，但在短暂的惊诧之后，该继续的事情还是要继续下去。一艘仍在洋面上的小船虽然得不到母港的召唤，但无论如何也要靠岸。三年来的努力决不能就此化为乌有。投资方的悄然撤退，并没有让Double Fine停下脚步，他们仍然继续着工作，坚持做好每一次的进度版本。完成的版本此时也没有任何外人来做审阅，似乎开发人员们的压力减少了。但不断前进的开发进度消耗着所剩无几的预算。



Caroline不得不十分谨慎地管理有限的资金，同时和Tim一起四处寻找新的资助。

Tim Schafer的独舞

如果不是微软强硬的态度，坚持Double Fine聘用一名新的制作人的话，那么Tim Schafer绝对不会去考虑这么做。Tim更愿意把一切都掌控在自己的手里。从《脑航员》被立项的第一天开始，就从来没有一名专职的制作人。Tim兼顾着这个职位的责任。这几年下来Tim除了负责设计和写作之外，他还是制作室的主席，办公室经理，还要负责人力资源，同时兼任首席财政官和网管。他非常不情愿雇用这些职位的员工，这一点看上去非常保守。但在Tim眼里，这些职位对公司文化有着很大的影响，而他希望Double Fine有着自己独特的文化氛围，并且在他本人可以控制的范围之内。将这些职位由他人来管等于将塑造公司文化的机会拱手让出，所以即便为Double Fine忙碌得筋疲力尽，甚至牺牲到了项目的开发，他还是坚持亲历亲为。

Tim是一个工作狂，但也正是由一个人负责多个部门的事实让项目的各方面同时出现了效率上的瓶颈。Tim要不断来更新游戏的设计、审核美术、动画和程序的进展。有时为了处理临时突发的事件，他不得不缺席一些重要的会议。尽管最后助理制作人和人力资源专员接管了部分Tim的工作，但Tim仍然参与了太多的事务：雇用新人、预算、安排进度、协调发行商，还要一如既往地监督游戏的开发。

在游戏刚刚结束立项的时候，项目组就有了一份完整的游戏设计文档。不过新的设计却不断地浮现出来，而这些新的改进内容多半被记录在电子邮件里，散落在各种各样的文档中，甚至是纸制的笔记本里，或是纸巾和白板上。因为制作室的业务占用了Tim的大量时间，而没有一个专职的制作人来管理这些改进的设计存档，原本的设计文档中很多的内容都变成过期的了。与此同时，关卡的构建工作却马不停蹄地一直向前推进。很多后期的搭建依照的却是最早的、已经被修改过的设计。所以很多的反复工作又不可避免地产生了。

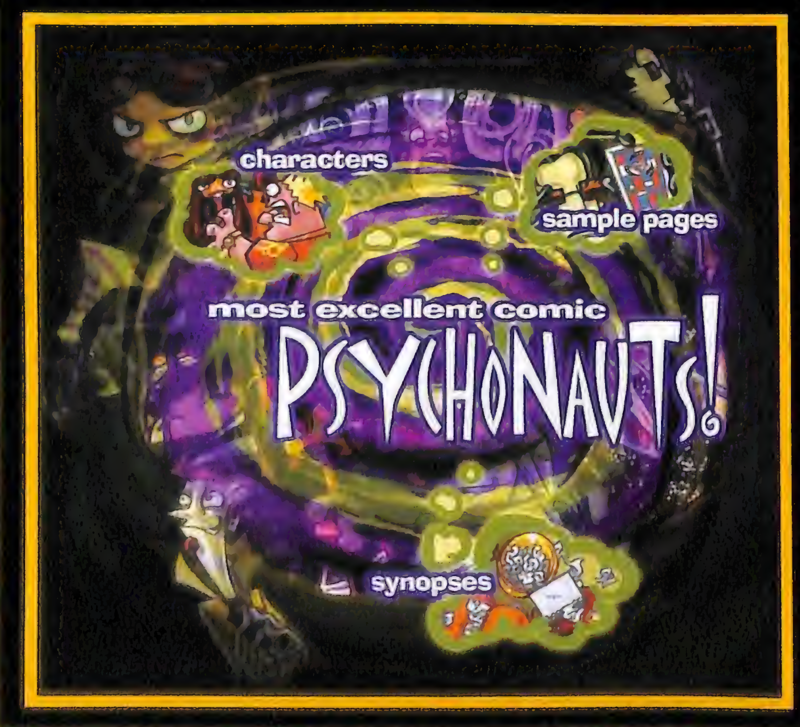
尽管每个部门的领导都是相当资深，但是对于管理如此大规模的团队还是缺乏心得。按照惯例，最资深的员工成为领导者。但结果却是他们对于游戏的宝贵经验无法得以施展，相反，时间都花在管理团队上面，而且这个问题随着项目的扩大愈发严重。一些缺乏管理经验的领导不懂得将管理任务分成小的目标去完成。这也让Tim更加坚信自己凡事都要亲自出马的行为准则。

“血腥”的一天

Double Fine在最初建立了一套关卡共享的机制。关卡设计师来搭建游戏场景，设计角色的行动路径，编写脚本控制游戏中的行为和事件。美工则配合关卡设计师，围绕着核心设计搭建另外的物件。这样做是因为可以让每个成员都保持对关卡的“话语权”。团队中的每个人都不会在游戏品质上做出妥协。可是这一套机制失败了。关卡设计师太关注于游戏元素的组合，而使得关卡场景本身不具备任何美化的潜质。这一点让很多抱有完美主义倾向，具有艺术家气质的美工们无法忍受。

为了解决这个问题，在之后的一段时间里，项目组决定换由美工来决定游戏场景中的结构。但是关卡设计师对于这些完成的结构却怨声载道，因为他们无法在这样美丽却空洞的场景中创造出优秀的游戏玩法。尽管大家的初衷都是为了提升游戏的品质，但是这样专业上的矛盾却不断凸现出来。由于美工和关卡设计师使用的是同一套开发套件，所以他们可以互相覆盖对方的劳动成果。有时关卡就在这样的状况下变得毫无生命力可言。

在这个阶段Caroline还没有加入Double Fine，项目里没有一名专职的制作人，而Tim更是要忙于制作室的外部业务，根本没有时间来有效处理这些管理上的问题。一些关卡设计师固执的做法也多次被Tim坚决地驳回，他们互相之间的沟通也开始出现了不和谐的征兆。



2003年，一个Double Fine短暂的历史上最“血腥”的工作日到来了。整个关卡设计部门除了一名设计师之外，集体宣告离职。尽管先前已经有了征兆，但是关卡设计师们的这一决定让Tim Schafer猝不及防。这一次巨大的人事变动也使得整个开发团队结构变得无比松散，摇摇欲坠。

不可否认，项目是由关卡设计师们支撑起来的。他们除了负责场景的搭建，顺带编写脚本控制行为和事件。在项目初期的时候大家都认为游戏中的行为控制最多也就是触发一些简单的事件而已。关卡设计师只要在场景中放入一些触发器(Trigger)，当玩家或者敌人触碰到这些触发器的时候就引发一个事件。但是随着项目的进行，管理层逐渐意识到需要独特的，高度拟真的过场动画。这就需要更多的脚本来控制角色的动作。不久，关卡设计师们的大部分时间就投入到Lua语言当中去了。尽管他们也是行家里手，但是毕竟不是专业的程序员。关卡设计师们的代码复杂，容易出错，更糟的是很多都不可用。或许被困在有些份外的工作中的挫败感也是关卡设计师们集体离职的原因之一。尽管他们的离职对Double Fine来说是一个巨大的打击，但所谓危机中隐藏着机会。关卡设计师职责的空缺反倒是给了Tim改变现状的机会。

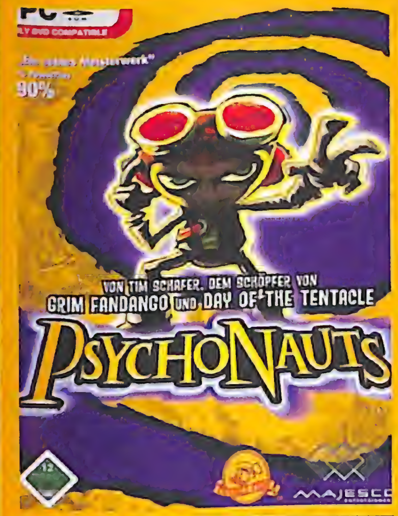
不久之后，八位专职负责游戏行为控制的程序员加入了团队。关卡设计师们搭建出来的脚本框架被全部推翻。八位程序员从零开始，全权负责游戏开发中的Lua部分。这个小规模Lua团队是由有着业界经验的程序员和一些计算机专业的大学毕业生组成的。可以说这支小团队是整个开发组中最至关重要的一部分，他们在很大程度上影响到了游戏的设计和最终的品质。

而没有从众离职的那位惟一的设计师名叫Erik Robson。他随后被Tim任命去领导一个新的游戏场景团队(World Builder)。这个团队由Erik和所有的美工组成，负责游戏的关卡和场景搭建。而之前关卡设计师们负责的脚本工作则顺利转交给了新招入的程序团队。

“血腥”事件发生后，Tim经常和新任主设计师Erik一起工作。他们会想出一些初步的关卡设计，然后Tim会思考为这个关卡定做一些基本的游戏玩法，其间会从艺术总监Scott Campbell的概念原画里寻找灵感。Erik会把完成的草稿带去他自己的房间，在里面固执地单独思考几天，然后带着新的点子开门出来。这些点子往往都是没有在任何游戏里出现过的，这也是Tim十分渴望的结果。接下来会有专门负责搭建场景的人员利用关卡编辑器把这个关卡实际建造出来，专职游戏行为的程序员再串接其中的事件。这个时候Tim会回到显示器前，为新造出的这个关卡作最后的审核。

现在回顾这段历史，关卡真正所属权的问题直到最后都并没有得到妥善的解决，而关卡设计师们的集体离职无疑在Double Fine的日志上留下了一个抹不去的污点。

经历了近三年的心力交瘁之后，或许Tim也觉得Double Fine的企业文化已经初步成形。而此时微软的强硬表态使得Tim终于同意雇用一名新的制作人。Caroline Esmurdoc开始管理项目相关的业务，卸去了Tim肩上最沉重的负担。而这一决定立杆见影，《脑航员》也终于走回了应有的轨道。虽然是Tim Schafer一手打造了游戏里精彩的脑中世界，但如果他并非这样一意孤行的话，也许项目就不会这样步履维艰，更或许微软的标签也会作为发行商印在最后游戏的封面上。





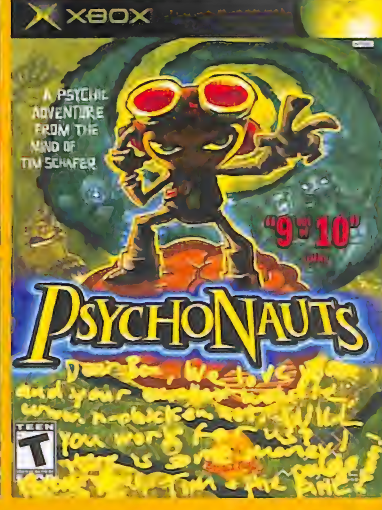


















Majesco的救命稻草

Caroline的加入也只使得Double Fine和微软的合作关系多维持了几个月而已。在微软离开之后，很多的发行商都不敢或者不愿意来接手这一团烂摊子。Double Fine为了获得某些发行商的帮助，内部也开始出现了政治权力斗争。而现在处理好局面的压力就落在了Caroline的身上。对她来说，那是一段刻骨铭心的痛苦回忆。在没有资金继续投入的情况下，她要努力保持对团队成员们绝对的忠诚，同时在让他们明确了这个困难处境的情况下，还要激励大家按时完成进度。Caroline尽了自己的最大努力，但经历了几个月收效甚微的尝试之后，她已经做好了最坏的打算。好在此时Double Fine的坚持与决心终于说动了Majesco。如同救命稻草一样的一纸发行协议被传真到了Double Fine那冷暖皆宜的办公室里。



对游戏开发者来说，每年有一次盛大的聚会——游戏开发者会议(Game Developers Conference)。在2004年的游戏开发者会议上，Tim同Majesco的代表作了四次的交谈。Majesco表现出了相当的雄心。其他的一些和Double Fine接触的发行商无一例外地说："嗯，这确实是一款很棒的游戏，但我们需要回头再商量一下。"或者说："我们非常喜欢《脑航员》，只是我们需要通过母公司的批准。"但不管是怎样的回答，之后就再也没有回音。但Majesco果断地出现了，他们目标明确，行事坚决。当Double Fine和Majesco接洽的时候，对方的诚意让Tim感到这一次有戏了。Majesco在交谈中表现出了对于《脑航员》的强烈兴趣，并关注着游戏的开发近况。于是Tim找到了他想要的合作伙伴，这不仅仅是资金的来源，Majesco对于《脑航员》的信任和支持让项目组重新见到了希望。

其实在这一阶段，志愿者的加盟也为游戏的顺利发行做出了巨大的贡献。《脑航员》中大量的特殊事件使得代码的重用性非常有限。为了保证新的功能不会造成对原有功能的破坏，Double Fine需要一群专门的测试行家来负责游戏的稳定。

由于游戏的长度不断增加，游戏通关一次要花费大量的时间。每次小改动就要做一次全面测试的计划变得十分困难。尽管可以雇佣一支测试小队让他们专门负责这项工作，从而保证游戏中的每一次改动都是稳定有效的。但是由于项目濒临被取消的危险阶段，这一开销要获得Caroline的批准犹如天方夜谭一样不切实际。情急之下，Double Fine在网站上发布了告示，征集志愿者来参与除错。不久之后，不少陌生的面孔参与到了项目当中，这些热心人不计报酬，加入了《脑航员》的测试工作。新生的力量产生了十分积极的效果，使得项目保证质量继续前进，并且最终以优质的表现赢得了Majesco的合同。

不过新的协议只是让Double Fine暂时松了一口气而已，接下来的几个月，整个团队经历了最疯狂的冲刺阶段(crunch time)。项目里的所有人都超越着身体的极限在工作，甚至有的时候工作的景象有一些"惨绝人寰"。所幸的是，团队仍然保持着信心，并没有因为这样的强度而散架。也正是这样的坚定和凝聚力才支撑着整个团队度过了这不堪回首的几个月。终于在2005年的3月，项目如期完成。在长达四年的时间里，Double Fine犹如穿梭在战场上的士兵，躲过了千百枚子弹，但手中的游戏品质却完好无损。四年来，制作室没有在游戏设计上作出任何的妥协，在资金出现严重问题的情况下从来没有迟发过员工的工资，而更重要的是Double Fine活了下来。也许面对这样的境况，其他的团队已经支离破碎，但Double Fine展现出了无法被击倒的品质，并站稳了脚跟。Caroline将这份成功归功于成员们的耐心，宽容和支持他们的家庭。"凝聚力不是一样可以被雇用或者收买的品质，是只有在烈火的煅烤下才能诞生的，是我们整个团队浴血奋战的成果。"Caroline回忆道。

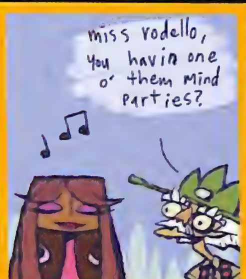
成功的奥秘

也许作为一个项目来看，Double Fine初期的糟糕表现以及最后勉强的"亡羊补牢"并不是独立制作室的榜样，但光就游戏品质来说，《脑航员》确实是当今不可多得的佳作。

首先，游戏中的各种设定配合得十分和谐。而在漫长的项目周期中这些设定都得以幸运地保全下来可以算是一个奇迹。《脑航员》是一个无比重视细节的游戏。游戏中的很多设定在最初看来都是很微小的，可能都不会引起玩家的注意。还有一些很容易随着开发进度的恶劣状况被直接剔出，或者不值得为了这些设定而消耗内存，牺牲画面的流畅表现。而正是这些看似微不足道的各种各样的小巧设定拼凑成了一个吸引人的游戏。每个小细节都向玩家展现出了游戏美妙的一面，随着适当的收集要素的引入，游戏又有了深度。重视细节一向是Tim Schafer作品的特色，而《脑航员》自然不会例外。

"Raz的动作境况会议"也是项目成功的一大关键因素。这个会议的主要目的是集中各部门的成员确保主要角色Raz的移动和动作的正常施展。这个会议的成功关键是参与它的成员和它召开的频率。每个职能部门必须要有一位成员参加这个会议。在会上，游戏设计师首先描述他会如何在关卡中使用角色的动作元素。动画师随后参与讨论，向大家讲述他会如何将这些动作变得更夸张且有感染力。程序员最后向大家展示最新的功能，以及根据会上大家的反馈来做出最新的调试。会议完成之后，项目组会做一个测试关卡，其中包含了会议上提到的各个元素。这个关卡会经过会议成员的审核，让大家实际来感受会上提出的观点的真实表现。每两周开一次这样的会议，每次只针对一个动作元素。在整个项目过程中，"Raz的动作境况会议"完成了所有的核心动作元素的讨论。游戏主角的动作不管在什么类型的游戏中都是值得付出精力来细心制作的，而在平台动作游戏中更是至关重要。

正是"Raz的动作境况会议"的存在使得游戏的动作质量得到了最大程度的提升。









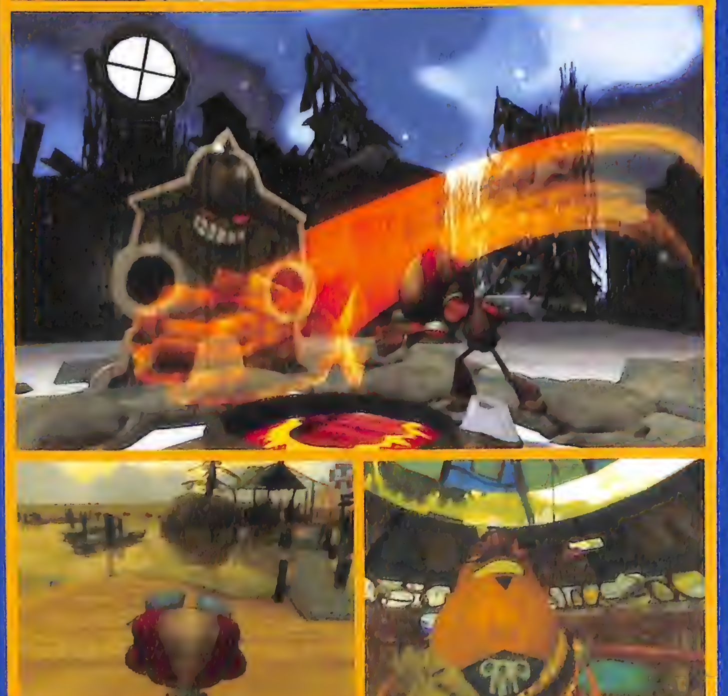
三把利器

尽管项目周期漫长得不可思议，但团队的成员却始终在一种紧张的进度下工作，有三个重要的开发工具为提高工作效率起了决定性的作用。

Dougie是项目组自己编写的一个除错工具。因为项目使用特殊的脚本环境来写高层的游戏代码，有了Dougie这个接口可以很方便地进行除错的工作。不用编译整个游戏就可以获得运行结果的快速反馈，同时这个工具还提供简易的使用界面，可以让开发者轻松地输入调试命令，并且捕获运行时的对象状态。"Dougie"这个名字的来由十分有意思。在Double Fine办公室所处的街区中，有一位和团队关系十分好的朋友，一名无家可归的神学家，而他的名字就叫"Dougie"。

开发组使用Lua语言来工作。Lua本身的内存优势和速度以及灵活的开发环境，使得程序员很方便地加入诸如类继承，多线程等功能。而Dougie则可以帮助更好地使用通过Lua编写出的这些功能。除了传统的除错工具应该具备的一些功能(断点，单步递进，回溯函数)之外，程序员还为Dougie添加了其他的功用：对象观察窗口，脚本的热重载(hot reloading)，自定义脚本按钮，以及命令行输入窗口。这些努力使得项目组能够更快速地获取错误信息。在完成Dougie的开发之前，项目组其实并没有预见到在游戏的开发过程中对于Lua语言的大量依赖。所幸的是，Lua语言被频繁使用，而为Dougie付出的努力绝对可以说是值回票价的。





自动版本工具(Automated Build Process)是另一项重要的"发明"，它的存在很大程度上减轻了程序员的负担。这个工具会每天自动生成一个版本。程序员不必再花大量精力来生成并且发布版本了。这个工具会自动在一个干净的代码环境中生成一个测试版本。每天程序员们所作的改变都会被包含进这个测试版本中，一旦编译出错，错误信息会立即传送给相关的程序员。这个工具为项目节省了大量的时间，尤其在后期团队规模扩大的时候。

过场动画编辑器(Cutscene Editor)应该算是"三把利器"中最锋利的了。《脑航员》中有着大量的精彩过场动画。在有这个编辑器之前，调试动画的责任落在一些程序员的身上。他们需要手工来调试每一段动画。这是一项单调重复却费时费力的工作。于是这个编辑器就在重需之下诞生了。编辑器中有可见的时间轴，分离的对话栏。在这个工具中，开发者可以轻松地制定在某个场景中，播放某个角色的某段动画，选定镜头角度。甚至可以在播放过场动画的过程中，调用Lua函数。游戏实际在Xbox上运行的时候，通过这个工具可以直接读取到有关的数据，而每次完成的动画可以很方便地进行预览。编辑器将过场动画的任务清晰地分离开来，把脚本和行为控制的责任交给了程序员，而动作和动画控制的责任交给了动画师。编辑器犹如中间人一样来调和双方的工作，节省了大量交流和混合工作的时间。

艺术性的幽默色彩

游戏发售之后，几乎所有的网站和杂志评论都提到了游戏的艺术风格和幽默色彩。这无疑是对Double Fine开发决策的最佳回报。Tim在一次艺术展上见识了一系列的作品之后，决定聘用Scott Campbell。Scott是一位漫画家，他的绘画有着一种微妙的有底蕴的卡通色彩，而这种感觉是Tim在游戏中从未见到过的。Scott为《脑航员》绘制了数百幅平面素描。这些画作最后经由模型师之手，转变成了游戏中栩栩如生的3D角色。

而幽默色彩则是来自很多方面：艺术风格、动画、配音演员的精彩表演，当然，还有对话。Tim亲自撰写了游戏中绝大多数的对话。来自Old Man Murray的Erik Wolpaw也为剧本的制作提供了巨大的帮助，编写了很多无比搞笑的对白。这两位大师的配合十分默契，以至于在游戏发售之后，他们都无法准确地分清在总计大约8000句的台词中，哪一句是出自谁之手。

这些台词最后由几十位杰出的配音演员呈现给玩家。出色的语音演出，配合动画师精心制作的人物动作和神情，使得游戏论坛中不断有人为《脑航员》的幽默津津乐道。很多玩家使用《脑航员》的角色作为自己的网络头像，用其中的台词作为签名档。这无疑从另一个方面体现了游戏的高品质艺术风格。

其实幽默也是Double Fine的核心企业价值之一。在Double Fine网站的招聘页面上居然有招聘兔子的一栏，上面写道：

“如果你愿意变成一只兔子，我觉得这是一个非常不错的主意。因为每个人都喜欢小兔子。尽管我们目前并不打算招聘任何兔子，但是我们仍然有一些参考资料可以供你学习。祝你好运，你也可以寄给我们一些你(作为兔子)的图片，没准就会有好事发生了。”











达阵成功

《脑航员》是无可争议的上乘之作。这段险峻的开发经历，其间伴随着团队成员们的热情和坚持，可谓五味杂陈。但好在项目大获成功，来自各方的评价都相当积极。玩家们更是对《脑航员》青睐有加。但更重要的是，Double Fine永不言弃的精神得到了应有的回报。即便他们一度失去了发行商，开发周期远超计划，即便下水道的污水淹没了写字台的桌角，他们都没有放弃，努力前行。

整趟旅途中，Double Fine做了很多新兴制作室拿捏不了的决断，比如对于创意所带来的风险，他们抱有无限宽容的态度。在这个过程中制作室也遭受到了由此带来的巨大威胁，其中一些甚至威胁到了Double Fine自身的存亡。Caroline Esmurdoc回忆道：“(在这个项目中)当问题出现时，我们没有任何先例可以参照，我们只能依靠从前并不那么相关的经验来解决问题。团队的巨大凝聚力是我们克服困难的关键。每个人都对项目的成功十分渴望。最后游戏的成功好比一次又一次从鲨鱼口中死里逃生，且胜利归来。”

Tim Schafer之前期望《脑航员》可以改变玩家们对于新游戏的期望方向，特别是会更关注与原创性和故事。他并不同意很多人认为的游戏中不需要故事的观点。他觉得人们这样认为是因为他们目前见识到的很多游戏都在讲述糟糕透顶的故事。这一次他在《脑航员》里兑现了他的承诺。

Tim并非是个美式足球迷。但是当游戏成功完成并顺利上市之后，他如释重负，说道，“整个项目好比一次长距离的持球跑动，比整个球场还要长的一段奔跑距离，整个团队拿着球跑了四年，在这段奔跑中，我们一直在跑上坡路，穿越过了地雷阵，躲过了杀人峰，地面上排满了陷阱。阻拦我们的对手有20英尺多高，一只手里装备着重机枪，另一只手里拿着剧毒的蟒蛇，这蟒蛇还叼着一把尖刀。在跑了两年半的时候，一半的队员因为体力透支离开了球场，但最后我们终于达阵成功了。”

项目相关资料

发售日	2005年4月26日(Xbox)
发行商	Majesco Entertainment
类型	第三人称 平台动作冒险类
平台	Xbox、PC、PS2
项目预算	1180万美金
项目周期	4年半
游戏代码	166781行C++程序，381个文件
开发人员	42名全职员工，5位临时合同员工



将历史的卷轴反转至战国时期的古代日本——在那个樱花与血色相应成景的大陆上，潜藏着许多不可思议的奇迹。然而，有这样一群人，他们可以轻易地超越人类体能的极限，以敏捷而矫健的身影穿梭在光明与黑暗之间，没有人知道他们的真实身分，但是，他们有一个共同的名字——忍者。

摄影：黄金IC
协力：忍者中国网(www.ninja.cn)、龙猿圣武武道部
技术示范：崔建、陈泽、冯海林(龙猿圣武武道部忍术学员)
■ 绯寒

月夜下的影武者

说到日本，的确是个习惯于"拿来主义"的民族。从文字到习俗，从服饰到装束，只要是他们认为好的，都会拿来归为己用。甚至连武道亦是如此——从中国的剑术中改造出了剑道、自唐手中演化出空手道、由泰拳变化出了踢拳道……而这些武术也都毫无例外是在近几个世纪才引入日本本土的，因此，还算不上是日本独有的武道。不过，有一种武术例外，与其他进入日本几百年历史的格斗术相比，它应该算得上是老前辈了，在遥远的日本战国时代就可以见到这种武道的踪迹。其实，与其称这种技术为武道，还不如说它是一种生存术，因为它所包括的技术范围并不仅局限于格斗术之内。但是由于种种原因，能够真正见识到这种技术的人还是少之又少，这，就是古老而神秘的日本武道——忍术。

说起忍术，那就不能不谈忍者。只要一提起忍者，大家首先都会想起那些身穿黑衣、可以上天入地的蒙面人。当然，忍者也像武士、樱花一样，早已经成为了一种日本文化的象征。那种不为人所知的神秘不知道引起了多少人的好奇。与其他同龄人一样，笔者也曾无数次憧憬着有朝一日，可以身穿起黑色的潜行服，手持忍刀与手里剑，翻山越岭、飞檐走壁，驰骋于广阔的历史舞台……

而正因为忍者的这种职业特殊性，使得以忍者作为主角的文娱作品层出不穷。例如由横山光辉老师早期创作的《伊贺的影丸》、《假面忍者赤影》，尼子骚兵卫老师的《忍者乱太郎》，藤子不二雄老师的《小忍者服部君》，以及后来红极一时，并在不久前被改编为电影的的《甲贺忍法帖》，还有就是现在风头正劲的《火影忍者》等，都是忍者漫画的代表之作。此外，描写日本战国时代的《枭之城》，由《甲贺忍法帖》改编而来的《忍》，于近期刚刚于我国各大影院上映的中日合拍的《战神再现》等影片，也都从最直观的视觉角度为我们讲述了忍者的传奇故事。

作为新兴的电子产业，电子游戏制作公司自然也不会放过用这个金牌职业赚钱的机会。从最早FC《影子传说》中那些如纸片般从天而降的杂兵开始，忍者们又开启了在游戏世界中战斗的舞台——由FC的《忍者龙剑传》到后来MD的《影之舞》、"《超级忍》系列"，还有进化为SS中真人拍摄的《新忍传》，从PS时代诞生的写实风格的《天诛》，再到PS2中展现杀阵快感的《Shinobi 忍》，当然，还有在Xbox上重生了的《忍者龙剑传》……

因为游戏的主观性要强于影视作品，忍术在游戏中的表现力也变得更为直接。那种"静若处子、动如脱兔"的境界在这个虚拟时空中被展现得淋漓尽致(笔者首推SEGA硬派的《Shinobi 忍》)，而玩家在享受到视觉冲击的同时，更能感受到自己作为主角使用者而得到的成就感。所以，忍者游戏自诞生那天起，就以它独特的游戏风格而吸引了一大批死忠玩家。

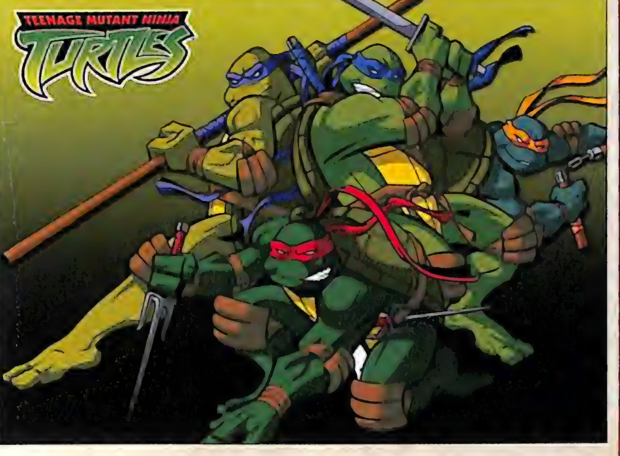
可是，任何事物都是有相对的一面，就像这些文艺作品中所描述的那样，忍者这个字眼早已成为了冷傲与神秘的代名词。这的确提高了忍者在玩家与普通人心里的地位。不过，由于各种影视、动漫、游戏作品中，常常会把忍者描绘成上





天人地无所不能的神人。因此也误导了许多人对忍术的认识……

一部《火影忍者》使作者岸本齐史红遍了大江南北，也使“忍者”这个古老的职业再一次引起了广大动漫迷们的注意。但是令我们感到奇怪的是，现在的忍者似乎已经不再是当年我们所崇敬的如影子般存在的神秘一族……如今只要打开某搜索网站，键入“忍者”二字，轻敲一下回车——满屏幕都会充斥着一大群脑袋上绑着刻有蚊香型铁片的蒙面男……偶尔也会传出几句周董的“乙起你撒西……”





不过，托《火影》的福，原本已经沉寂了许久的忍者也重新成为了各位ACG爱好者们关注的焦点，各大网站与杂志上也开始不约而同地出现了一篇又一篇关于忍者的专题文章。但是，这些文章都基本继承了《火影忍者》中的世界观与思路而完全脱离了真实忍术的概念……这的确令笔者觉得有些匪夷所思。可以这么说，自己的确从来没有将《火影忍者》当做是一部忍者漫画来欣赏过……

其实，与《火影忍者》相比，在下倒更欣赏由美国漫画家凯文·伊斯曼与彼得·雷尔德所创作的那部不朽之作——《忍者神龟》。

相信上世纪80年代生人的各位肯定有不少是因为这部动画而记住欧洲文艺复兴时期四位名人的吧。与《火影忍者》中那被描绘得神乎其神的忍术相比，《忍者神龟》中对四只忍者龟的忍术描写得更加接近现实。除了加入了许多美式特有的幽默与恶搞之外，作者为四只忍者龟所加入了许多真实的忍术技巧——这点从他们的武器中就可以看出：忍者刀、双截棍、长棍与忍者什手（也就是拉斐尔的叉子），在日本战国时代的忍者手中，这些武器的使用率要远远高于一只小小的苦无。而海龟们除了武器之外，还都拥有着敏捷的身手与出色的格斗术，例如在与敌兵作战时会使用摔投，在受到攻击时会使用受身等，这些都是《火影忍者》中所不曾提到的……由此可以看出，欧美漫画对忍者这一古老的东方职业的确非常着迷，就连老牌漫画英雄蝙蝠侠的一身武艺，居然也是源自忍术……虽然他将面毡的戴法搞颠倒了……（剧情请参照《蝙蝠侠：开战时刻》）

归根结底，笔者与正痴迷于《火影忍者》的“火影饭”们存在着最大的的分歧就在于这个定义——究竟什么是忍者？

如果您还一直认为忍者都应该是漫画中居住在木叶村的一群俊男靓女的话，那么就继续读下去吧，本次的专题，应该可以算得上是一名忍者的初级入门手册，在读这篇初级教程后，相信各位一定会对忍者有一个新的认识。

NOW LOADING……

忍者初心者入门手册

第一课 何为“忍者”

既然各位已经立志要做一名优秀的忍者，那么首先就要了解一下“忍者”的定义——早在日本的战国时代，群雄割据、烽烟四起，散落于各地的诸侯们都纷纷以正义之名起兵，决意于一统疆土。在战场上自然是武士的天下，金戈铁马、刀兵相见、挥洒热血于疆场之中。然而要想取得胜利，光有能够冲锋陷阵的猛将是远远不够。于是，一些有战略眼光的诸侯们纷纷开始在暗地里训练了一批能够专门负责谍报、暗杀、偷袭与侦察的特殊兵种，这就是忍者。

相信各位对忍者知识多少有些了解的朋友对以上的说法都不会陌生。而事实上，以上的定义只能作为忍者后来名扬天下的一种身分与形态，却并非其最初的起源。这也是现代人对忍者的本质与谍报人员最容易产生混淆的地方。

其实，最早的忍者，只是一群通过长期的修行，而获得了常人不具备的能力的修行者。就有如中国古代各种宗教中苦修的隐士一样，他们是一群追求身心与大自然万物和谐的修炼者——在身体上，他们学习到了野外训练的思路与必备的生存本能，并得以生活在常人涉足不到的深山与林间。在心灵上，他们指出了人不需要通过神就可以接近和透视世界，并且强调人应该顺应自然去生活，从现代角度来看，这一点与当时所提倡的神论理念完全不同，虽然也是一种由宗教中所分离出来的信仰，但是在当时的思想观念中绝对可以称得上是一种突破。

当然，以神论作为统制手段的统治者是绝对不会允许这种观点的存在，以至于采取了各种手段来对这些“异道者”进行铲除与镇压。但是，由于这些隐士们在自己的栖息处巧妙地利用了山地猎人的原始狩猎技术，其中还融合了中国古代的兵法（如《六韬》、《孙子》等），这让不熟悉野外作战的政府军极为头疼。另外，即使是在单兵作战方面，由中国流传至本土的搏击术被这些隐士们运用得出神入化，普通的士兵根本无法与他们相匹敌，因此，统治者们的围剿与歼灭行动屡次以失败告终……



后来，随着人们对神论理念的逐渐淡化，各地以实际利益为目标的纷争开始不断展开。这也让统治者们开始再一次地将目光转向了这些身怀绝技的隐士们。他们开始意识到这些超于常人的修炼者们所追求的精神之道并不会威胁到他们的地位，于是一些精明的上层阶级开始与隐士们相接触，最终，在种种诱导与许诺的下，这些隐士们终于走出了那片独自生活的故土，开始了他们在历史舞台上的精彩演出……

看到这里，各位应该明白了吧，最早的忍者，并不是专门为了间谍技术而产生的人和职业，而是从那些身怀异术的人演化而来的。这些人由于长期的修行，获得了常人不具备的能力，而现在大家所知的忍者形象只是他们后来活跃在日本战国时期的身分罢了。另外，各位同学还需要注意的是，“忍者”这个称谓是在江户时期才有的。在这之前，不同时代中的忍者有着不同的称谓。例如飞鸟时代被称为“志能便”、奈良时代被称为“斥侯”，而到了战国时代，忍者们一般都被称为“乱波”，为其命名的正是日本一代名将——甲斐之虎武田信玄。



不过，与漫画中风光无限的忍者们相比，现实中的忍者其实并没有那么神气。首先，如果各位对美食情有独钟的话，在下还是奉劝各位放弃做忍者的梦想，因为忍者往往对体重有着非常严格的要求，男性忍者的体重最多不超过60公斤(秋道丁次？下辈子减肥吧……)，所以忍者们的一日三餐都是以梅子、豆腐干等低热低脂的食物为主，至于酒、韭菜、葱、蒜等带有强烈刺激性味道的食物更是忍者们最大的忌讳，因为这样会因为气味而容易在执行任务中被发现。

接下来这个话题可能会让许多怀揣忍者梦的各位MM遭到严重打击，虽然难以启齿，不过在当时却是一个非常严肃的问题——由于发育过于成熟的胸部往往会在训练或执行任务时成为负担，因此，女性忍者往往在身体刚刚开始发育时便不得不接受束胸的命运……至于在游戏中出现的那些忍者MM波涛汹涌的身材，也只是游戏制作人的个人YY而已，那些曾经胸潮舞动的女忍的身影并不会存在于真实的世界中……(再见了，霞……再见了，TAKI……)

其实忍者们在当时最大的问题，还应该是他们的社会地位。虽然忍者们个个身怀绝技，但是贫贱的出身注定了他们的地位远远不及武士。例如历史上最著名的伊贺忍者头领服部半藏，可以说一生效忠德川家康，立下了战功无数。可是最后的俸禄也不过区区八千石而已……原因很简单，由于当时日本封建等级制度非常森严，而忍者的出身大多是贫苦的农民，即使建立了再高的功勋，也不能成为武士，只有默默如影子般地存在，因此，忍者的一生往往是非常凄惨的……

忍者初级入门附录1：忍者的等级制度

在古代日本，封建制度的等级划分非常严格，即使是忍者亦然如此。如果各位稍有些忍者常识的话，应该会清楚，忍者的等级分为：上忍、中忍和下忍。当然，在《火影忍者》中，也出现了对忍者等级的描述，不过《火影》中的等级完全是一种建立在战斗力的基础之上考核制度，换句话说，等级是随着战斗力而不断提升的。下忍最低，上忍最高。不过，在这里有一点需要澄清，虽然现实中的忍者也存在着等级制度，但是，等级并不代表能力。它只代表着一名忍者在集团中的地位与身分。

现实中的上忍并不一定是战斗力最强的，但往往是一个忍者集团中拥有最高指挥能力的人。他就相当于整个忍者家族中的头领，指挥着整个忍者集团的行动与决策。同样的，下忍也并不是集团中战斗力最弱的，正相反，由于集团中所有的任务都是由下忍来完成，因此，一个忍者集团中最善于作战的，往往是那些战斗中冲在最前面的下忍。至于中忍，他们的任务就是将上忍的命令传达给下忍。同时要保持上忍的高度安全，所以上忍不会当面对下忍下达命令，而是传达给中忍，再由中忍传达给下忍，以免集团中出现背叛者而直接对上忍构成威胁。

好了，通过预习课文，相信各位同学到此可以对忍者这个职业有一个重新的认识与了解，那么接下来我们就要进一步了解一下忍者们赖以生存的绝技——忍术。

第二课 什么是“忍术”

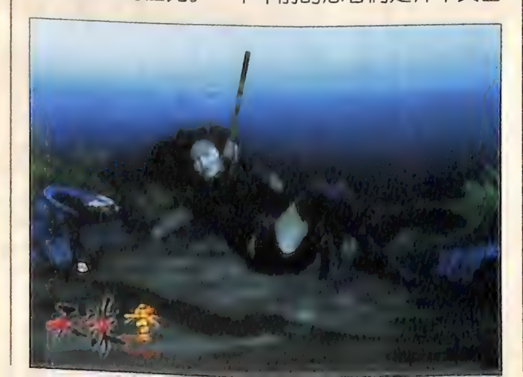
如果各位常看一些关于忍者的影视作品，那么就会发现，在各种影视作品中，“忍术”一词总是被赋予了神秘、甚至有些诡异的色彩。虽然在其中会出现很多例如“烟雾弹”、“分身术”、“遁地之术”等种种夸张的描述，在为观众带来最直接的视觉刺激的同时，却并没有给忍术下一个具体的定义。

总体来讲，现实中的忍术一般分为“心术”、“体术”、“兵器术”、“遁术”“军事谋略”和“生存技术”等许多种，而一般我们所能在各种文艺作品中接触到的，其实是被神话了的战斗技能而已。

再举一个例子，还是拿风靡大江南北的《火影忍者》为例，(各位不要鄙视我……)作品中对忍术的描述大致为“通过结手印的方式，将忍者体内的‘查克拉’以具体能量的形式爆发出来以达到杀伤对手的目的。”这其实也是大家对忍术的一个通常误解。也就是说，各位往往只是把忍术当作是一种用来战斗的技能。但是却不知真正的忍术不止包含了战斗的技能，它更包括了许多非常高深的生存技巧与精神方面的锻炼。可以说，想要成为一名优秀的忍者，单单只精通战斗技能是远远不够的。

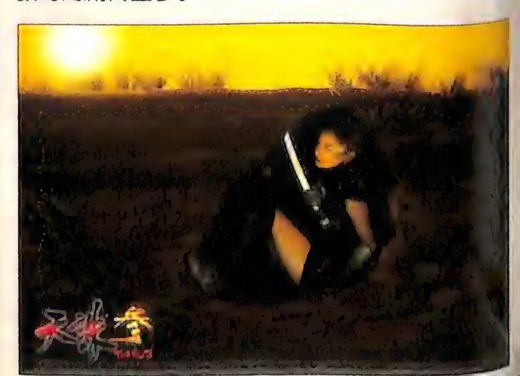
要知道，在风云变幻的战国时代，那些纵横于崇山峻岭之间忍者们之所以能够一次又一次出色地完成主公所下达的任务，这与他们平日里刻苦地训练是分不开的。至于大家在网络上所了解到的忍者们自小就接受的训练科目，一般都是基于耐力与格斗术的训练，而除了这些外，他们还要接受许多其他技能的训练，例如插花练习、天文与地理知识、茶道、化妆术等等……

也许各位同学会问，忍者学习这些东西有何用处？这个问题就需要同学们仔细想一想了，忍者在军事中的作用是什么？没错，是在于情报的收集与重要文件的窃取而并不是战场杀敌，但往往有些情报和文件单单靠敏捷的身手是无法得到的。因此忍者们不得不通过各种手法来接近情报源，伪装就是其中的一种。(玩过《太阁立志传》系列的各位应该有所了解吧)不过，正所谓“卖什么得会吆喝什么”，虽然化妆的技术没问题，但是如果与自己所装扮的身分技能不符，是很容易被识破的，试想想，如果化妆成和尚却不会念经、化妆成商人却不会算账、化妆成佐助却不会耍酷、化装成小李不会闪牙……(抱歉，有些跑题了)那别说情报了，可能连自身的小命怎么丢掉的都不清楚……此外，忍者若是在野外进行情报收集工作，还要善于观察日月星辰，因为这密切关系到天气变化的征兆。一千年前的忍者们是并不具备指南针这种装备的，因此，通过观察星相与树木的年轮都是他们作为辨别方向的最好方法。由此可见，一名优秀的忍者在执行任务中尽管会遇到各种艰难险阻，但是通过自己所精通的技能都可以将其一一化解。



当然，除了化妆术等用来对任务进行辅助的忍术之外，战斗类的技能自然也是必不可少的。而通常被认为大家所熟知的忍术，一般都是指这些战斗技巧。格斗、跳跃、兵器、耐力、游泳、潜水、爆破、甚至包括制造火药与药品的知识都是忍者们从小就开始接受训练的，所以，别以为当上了忍者就有多么多么拉风，有谁知道他们的背后，有着多少辛酸与汗水。

说到这里，不知道各位同学对忍术是否有近一步的了解了呢？由于古日本战国时代已经一去不返，所以忍术的传承也要适应于现代人的节奏。以前那些需要从小接受训练的科目有些已经被淘汰，众多忍术道馆向门下弟子们所传授的，也大多是以格斗技能为主。虽然传授的技能与古代忍者们的训练有所不同，但是忍术的精髓并没有因此而消失，它们依然随着这些忍术大师们的教诲而流传至今。



忍者初级入门附录2：古代忍术揭密

关于忍术，我们已经看过太多的的相关描述了。但是，由于很多人对于忍术的误解，我们之前所见到的忍术往往都是一些经过了艺术加工的超现实的描写。所以我们才会经常在一些电影或电视中见到一群上天入地无所不能的黑衣蒙面人……

其实，忍术并不是什么妖法或幻术，真正的忍术是包含了众多兵法与体术相结合的精华。而每一个看似不可思议的忍术背后，都潜藏着一个令人叫绝的奥秘。也就是说，所有忍术都是可以从科学角度来解释的，下面我们就来举几个影视作品中最常见的一些例子，也许，在看过了下面的忍术揭秘之后大家会恍然大悟——原来是这样的呀……

Ⅰ 分身术

对于这个技术，应该不用做太多的介绍了。只要是涉及到忍者的影视作品中，一定会同样扯到分身术。一般的描述都是某忍者在走投无路时，突然做了几个神秘的手势，然后口中念念有词。一团烟雾过后，奇迹出现了——几名一模一样的忍者出现在对手面前。而在《火影忍者》中，这一技术更是被夸大到掉渣。并且在第二集中就以极其恐怖的形式出现——只见鸣人掰了掰手指，突然之间就出现了数百个黄毛小P孩照着敌人就是一顿爆拳相加。（为那个可怜刚出场两集就死翘翘的忍者老师默哀一分钟……）

其实，真正的分身术应该被看作是一种阵法而不是忍术。这么说吧，所谓分身术就是当使用者在与对手周旋时，会先使出令对方视线受阻的忍具(例如散粉弹或者与剑术相配合的刀榴弹等)，然后趁对方注意力被分散之际，召唤出平时一同受训练的同伴，一起组成一个阵法来迷惑对方。当然，这些同伴的穿着与相貌要比较相似，让敌人猛然看上去会以为真是由一个人



分身而成。而分身术使用的场景也大都是在类似于夜晚这种能见度比较低的时候。这也是为其成功率做一个保障。因此，分身术可以说是由平时刻苦训练演化出来的一种多人互动的阵法，与《火影忍者》中那夸张至极的描绘相比较，真正做到还原分身术的作品，应该就属《龙珠》中"黑绸军之卷"中出场的猥琐忍者——紫曹长了。那个由四位长相同样猥琐的孪生兄弟所组成的分身阵法，其实已经是相当接近于真实忍术了。惟一不同的是忍者们在使用分身术的时候，一般不会露出脸来，尤其是那么猥琐的一张脸……

Ⅱ 八方手里剑术



最早源自SEGA的不朽神作"《超级忍》系列"的忍术，在游戏中称之为"八双手里剑"。一般具体操作为主角使用二段跳至最高处，猛然间以扇形发射出N把手里剑飞向身边的敌人，此技巧杀伤力大，射程远，是当主角被包围时用来做突围的不二之选。（当年以无限手里剑秘技通关的MD玩家相信也不占少数吧……）而PS2版的"《忍》系列"两部作品，更是将这种百步穿杨的手里剑术发扬光大。

游戏中八双手里剑的表现形式的确有些夸大，再神奇的忍者也不可能在进行跳跃的同时准确无误地投掷手里剑来杀伤敌人。不过，现实中的八方手里剑术与游戏中的八双手里剑的确是有有一个相同点——即都是用做突围之用。

各位都知道，忍者最重要的任务是收集情报而并非战斗，因此，能够成功脱身将情报送回本阵的价值要远远超出杀死对方几个敌人。不过忍者的行踪一旦败露，就会引来无数的追兵。而并不是每一名忍者都可以在第一时间安全逃脱。当一名忍者被多名敌人追赶甚至包围之后，他们用来突围的第一方法，大多都是使用八方手里剑术。

首先，被包围的忍者会向四周释放或投掷烟弹，使周围敌人的视线受到阻碍，正当敌人们努力想分清视线之时，被包围的忍者就开始分别向自己的前、左前、右前、左、右、左后、右后、后八个方向连续投掷手里剑。（从上方看呈"米"字型）这样，即使敌人刚刚恢复了视觉，也会受到手里剑的攻击，而当忍者发现向哪方的敌人被手里剑命中倒地，就会立刻朝这个方向猛冲过去从而达到突围的目的。

不知各位是否看懂了八方手里剑的真正奥义？它并不是游戏中所描述的那种潇洒地暗器投掷方法，而是一种用来做突围的技术。虽然并不是每发手里剑都会百分之百地命中敌人，但是这种技术的价值就在于为突围打开缺口，所以并不需要非常高的命中率。可是要想能够同时向八个方向投掷手里剑并且在一刹那分清是否命中敌人，就要依靠平时艰苦的训练了。

Ⅲ 二段跳

在各种关于忍者的作品中，我们往往可以见到这样一种跳跃技巧——忍者们在跳至最高点的一刹那，猛然间似乎又借助了一次力量而得以在空中第二次起跳，从而可以越过比平时高一倍的障碍。因此二段跳作为一种忍者的代表技也成为了各类忍者游戏中必备的技巧。

如果各位读过武侠小说的话，也肯定会经常看到这样一个情节——某武林高手从高处落下，没有可以立足借力跳跃的地方，只见此人左右两脚互相一踩，便腾空而起，化险为夷……这显然是不符合物理力学原理的。那么，人真的可以凌空第二次起跳么？当然不可能，这种虚构的设定只是满足了人们挣脱地心引力的渴望而已……

但是，日本古代的忍术高手们利用了自身超强的跳跃能力与忍具配合却能够做出近似于二段跳的动作——据说最早发明二段跳跃的是战国时期以跳跃闻名于世的超级忍者加藤段藏。一次，他在执行任务时被敌人发现，在逃走时被阻拦在一堵五公尺高的墙壁之前，虽然段藏擅长跳跃，但是在如此高的墙壁之前，想要一次跳跃成功是不可能的。因此，段藏想到了一个非常奇妙的办法：即在跳跃前的高速助跑中，将手里的忍刀迅速立在地面上，紧接着飞身一跃，利用忍刀那方型而宽阔的刀镡做支撑点进行第二次起跳，在第二次起跳的同时利用绑附在忍刀身上的刀锁收回忍刀。就这样，段藏以忍刀的高度结合自己的跳跃高度巧妙地越过了五公尺的高墙。而身后的追兵只见到了段藏在空中第二次起跳的一刹那，结果纷纷以为段藏凌空起跳，均大惊失色。认为段藏有妖魔附体，最后放弃了追击。也正是这一次跳跃，成就了战国"跳跃之段藏"的美名。于是，二段跳跃的技巧不胫而走，成为了日后忍者们的必修课程之一。虽然是借助忍刀起跳，但是能够在高速奔跑中准确地利用刀镡来进行借力的技巧并不是每个人都可以完成的，也只有那些受过专业训练身轻如燕的忍者们才能够完成。这一技巧不但有实用性，而且十分具有观赏性，因此才会在日后的游戏与动漫作品中被发扬光大，逐渐成为了忍者们的代表技之一。



如何？看了上面的忍术揭秘，是不是对神秘的忍术有了另一种认识呢？当然，以上只是举了一些常见忍术的例子，像这些将自身超强体能与科学现象相结合的忍术还有许多，而在见识了这些奇妙的忍术之后，各位是否会为这些古代魔术师们的杰作而发出由衷的赞叹呢？

第三课 忍具一览



说到忍者，给人们的印象一向都是拥有着飞天遁地之能，在执行任务的时候，以可以无视深宫高墙的阻碍而自由穿行与跳跃。当然，能够做到这一点，除了他们自身优秀的身体素质与平时刻苦的训练之外，也与他们平时所使用的各种忍具有关，以下就是忍者们常用的几种忍具，可能各位在游戏与动漫作品中经常见到它们。要知道，这些没有生命的工具在各种危机关头，往往可以成为忍者们最值得信赖的伙伴。

不过，鉴于不少玩家对真正忍者知识的匮乏，在见识这些忍具之前，我们有必要了解一下忍者的装束。

忍者服又被称为潜行服，大多为忍者在执行任务时所穿着的装束，一般由粗布制成。由于忍者大多数会在夜间执行任务，因此颜色大多为黑色或藏蓝色。而根据环境的不同，也会适当改为雪地型的白色或者沼泽中的绿色。(鸣人那身橙色? 我敢担保，如果派谁穿上这身行头去执行任务，一定第一个殉职……)另外，戴在忍者脸上用来遮住面容的那层布叫"面毡"而不叫"口罩"……，包裹于头上的叫做"头毡"，这两种工具主要是为了掩盖自己的真实面容，也有的头毡是与面毡合为一体的。忍者潜行服在手臂与上衣上通常有多个暗兜，用于存放暗器，开锁工具或者药品，是执行任务时比较理想的"道具储藏室"。

至于鞋子，不同的流派有不同的种类，一般为轻底布鞋。战国时也有忍者是穿草鞋执行任务的(估计是忍者集团太穷了……)。不过笔者倒是更喜欢武神馆中那种用于训练的帅气忍者长靴。

当然啦，光有帅气的外表是远远不够的，想要成功完成自己的任务，忍者们除了拥有一身酷得掉渣的行头之外，最主要还是要靠以下这些稀奇古怪的东东——

壹 忍者刀

忍者最基本的装备，与普通的武士刀相比，忍者刀要短许多，一般长度在90厘米左右，为的是便于携带，是忍者们的主要武器之一。除了可以在战斗中对敌人进行攻击之外，忍者刀的另一个特点就在于它正方形的刀镡，它可以在忍者遇到需要攀越之时用来作为攀登的工具。

贰 手里剑

这也是忍者的标志性武器，多用于投掷。轻薄刃利的造型可以使忍者们即便在远隔敌人十几米的地方仍可以对敌人进行打击。手里剑分为很多种，比较常见的有四角、八角的手里剑。有时为了增强杀伤力，忍者们还会在手里剑上喂上毒药。

叁 苦无

熟悉《火影忍者》的各位对这种武器应该再熟悉不过了吧。拜《火影》所赐，这种原本平凡的忍具得以被众多动漫爱好者们所熟知。而《火影》中的角色们，也都主要以苦无为武器。不过，在现实中，忍者们使用苦无更多是来进行攀爬而已，如果战斗起来，充其量也只能作为匕首使用，由于苦无本身较为短小，因此在实战中的使用度是远不及忍者刀与忍镰的。

肆 掌底牙、脚底牙

这两种忍具主要运用于攀爬，与今天的电工修理电线杆时所穿的鞋子有异曲同工之处。另外，掌底牙也可以运用在实战当中。它隐藏于掌心处的倒刺也可以对敌人进行攻击，即使是在格斗当中，也可以给对方造成非常大的伤害。

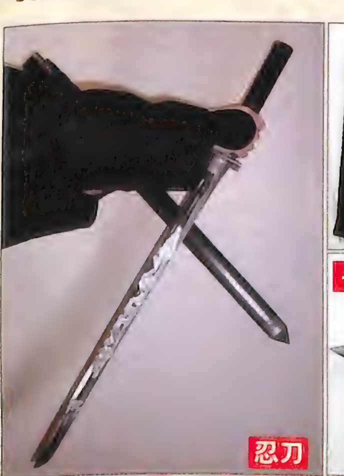
伍 撒菱

"《天诛》系列"玩家对这东西不会陌生，每当被敌人追杀的时候，总免不了向身后放几个撒菱，然后优哉游哉地慢慢边加血边看敌人做可爱的单脚跳动作……与游戏中的用处相同，撒菱也是用于防止敌人的追击，不过这种东西并不是忍者首创，而是结合了中国古代暗器特点后改造而来的……(有兴趣的朋友可以去找来央视《水浒传》中梁山好汉三打祝家庄的那一集看看，其中李逵由于卤莽而踩中的暗器，就是撒菱的前身。)

陆 忍镰

与忍者刀一样，忍镰也是忍者常用的一种攻击型武器。它在设计上有别于一般的镰刀，而且全身都是由铁构造而成，下方连有锁链，战斗时除了可以抵挡敌人的攻击之外，锁链有时还可以束缚住敌人的武器，使其失去作战能力。另外，锁链的底部还有一个可以投掷使用的流星锤。这样，忍镰在近战、远战以及牵制对方等方面都非常有效，是忍者们不可多得的主力武器之一。因此，在"《太阁立志传》系列"和"《战国无双》系列"中，忍镰也都作为忍者们的主力武器出场。(例如《战国2》中半藏那把超酷的暗牙黄泉津。)

以上六种忍具，都是忍者执行任务时比较常见的攻击型武器，除此之外，忍者们还拥有各式各样的道具。像《天诛》系列杀人于无声无形的的吹矢、能够用来在水面上行走的水蜘蛛(类似一脚踩一个游泳圈)、用来攀登的打钩(《天下无贼》中似乎也被黎叔发扬光大了……)等等，都是忍者们必不可少的忍具。也正因为有了它们的帮助，才使得忍者们可以更为出色地完成各种任务。


忍刀


手里剑


手里剑

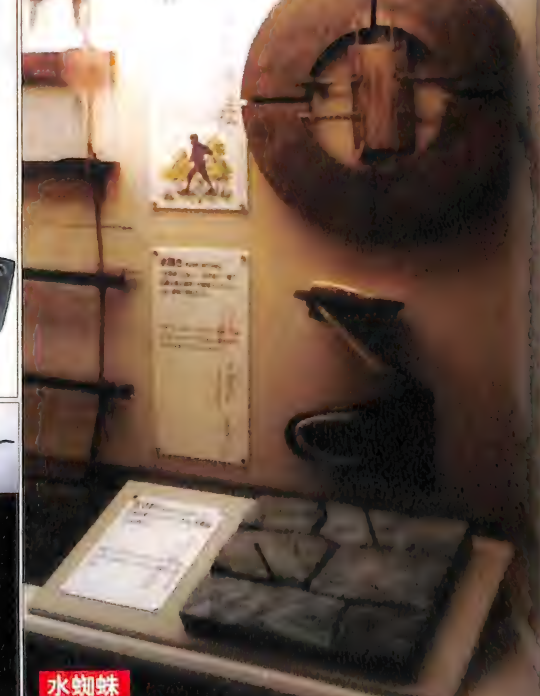

苦无

脚底牙

撒菱

掌底牙


忍镰


水蜘蛛

第四课 伊贺断影流忍术基础入门





那边有位同学说了，光说不练嘴把式，有没有真东西拿出来让我们见识一下啊？这个当然没问题，理论结合实践才是最好的授课方式，那么接下来本课所要讲的主要内容，也是本单元的重点，那就是真正的忍术格斗技术。

今天要为大家所介绍的，是源自伊贺忍术中的一个分支——断影流忍术。而目前北京惟一一家忍术道馆的忍术教练乱影为伊贺断影流下忍。他于早年前师从于湖北省神农架一名早期日本移民，因而继承了断影流忍术并且获得下忍资格，成为了北京第一家忍术道场的忍术教练。

可能有了解COSPLAY的同学曾经听说过"龙猿圣武"社团的名字，的确，龙猿圣武在除了进行平时的忍术格斗训练之外，还将这种真实的武道融入到了COSPLAY舞台剧表演当中，由龙猿圣武忍术道场的学员们所参演的舞台剧"《伊贺忍魂》系列"，绝对是COSPLAY剧中不可多得的上品。

不过，我们此次讲学的目标并不是龙猿家的COSER，而全部是进行过真实忍术训练的断影流学员。他们将为我们演示断影流忍术中的素手格斗、剑术、舞身术、天狗足等多种技巧，那么下面让我们来认识一下这些穿越在钢筋混凝土砌筑的层层楼海中的少年忍者吧。

（各位同学需要注意一下，这些为我们做示范的少年忍者们都是经过长期刻苦训练才训练出如此敏捷的身手，各位，如果没有一定的保护措施，**切勿模仿**……）

持式

与其他武道不同，断影流素手格斗术的持式的最大特点就在于它的稳定性。它并没有过多虚幻与复杂的步法，断影流素手格斗术所遵循的格斗理念就在于抓住对方破绽而给予敌人致命一击。在实战中，这种稳固的步法绝对是最坚实的格斗基础。

拳法

武术中最基本的格斗技巧，断影流格斗术中也非常重视拳法的训练，主要包括直拳、勾拳、摆拳等技术，而由于素手格斗术并不是一种单纯的运动而是一种有效的自卫术，因此拥有着极为恐怖的杀伤力。它的打击目标也是同样的危险——眼窝、太阳穴、咽喉、肾部都在它的打击范围之内。此外，断影流格斗术中的握拳姿势也会因为战况不同而发生许多变化，最具代表性的要属"透骨拳"，这是一种将中指第二关节突出的握拳方法，加上长时间的力量训练，几乎每拳打出去都可以使敌人丧失战斗能力。

腿法

在任何一种武道当中，腿法所占的比重是不言而喻的，而断影流素手格斗术中的腿法自然也不例外。其中主要包括正弹踢、扫踢、以及侧踢。而由于忍者的特殊身分，在战斗中往往不会只使用素手与对方进行生死相搏，所以还有许多与兵器相结合的腿法，例如持剑的侧踢，就是在对方斩击的一瞬间将其隔挡后同时对对方进行踢击，而踢击的目标也可以是对手身上的任何要害处。毕竟，忍术格斗中所追求的并不是单纯的比赛式格斗，而是一种真正可以将对方击败并且失去抵抗意识的武术，这也恰恰与高松大师的格斗理念不谋而合。

关节技

如何能完全将对手击败？答案是使其丧失战斗能力。除了拳法与腿法的打击技术之外，断影流素手格斗术还包括了许多关节技术。这些利用反关节来对对手进行压制的格斗技术在实战中非常实用，往往不需要非常大的力量，只需利用对方的反关节弱点就可以轻松使敌人丧失斗志，这也是忍术格斗技术中的宗旨。与同为关节技的合气道不同，忍术关节技巧更多的是与素手打击技结合使用，因此可以更加有效地对敌人进行致命的打击。

剑术

除了格斗训练之外，断影流忍术中还包括了忍者剑术。上文中已经提及过多次，忍者的主要任务在于情报的收集而不是战斗，因此也就不可能身背过长的打刀与太刀在屋顶上窜下跳……由于忍者剑的外形大都短小精悍，使其可以与素手格斗术相结合，形成了一种与剑道完全不同的忍者剑术。断影流忍者剑术的持式有几种，其中"正八相"与剑道中的八相非常相似，另外还包括"逆八相"、"中段"、"上段"、"拖刀式"等……

由于忍者刀过于短小的缘故，所以忍者剑术的技术主要以近身斩击与刺击为主。其中"中段斩"、"平月斩"、"斜月斩"、"拔刀术——浮云"等都是战斗中常用的技术。

舞身术

这个大家可能过于陌生了吧，何为"舞身"？其实舞身术是说白了就是一种忍术训练中的平衡训练。笔者在参观龙猿圣武武道部的忍术训练时，往往可以见到少年忍者们不断地练习前手翻、侧手翻、前空翻、后空翻、侧空翻等技术动作，而据忍术教练乱影介绍，这些训练主要是为了训练人在脱离地心引力后大脑的平衡能力，由于现代人生活中已经不再需要古代忍者那种从小就开始的传统平衡训练，因此，空翻、下桥、倒立等技术就成为了新的忍术平衡训练。在掌握了这些技术之后，在以后的训练中才可以保证大脑在不断脱离地心引力后的正常反应。

天狗足

忍者们飞檐走壁的功夫，相信


关节技


斜月斩


平衡训练


素手持式


高段踢


侧踢训练


持剑侧踢


图一


图二


图三


图四


图八


图七


图六


图五


攀爬技术

大家都已经见识过了。但是现实中的人真的可以做到那种完全违背物理原理的跳跃与飞行吗？答案自然是否定的。在自然界中，人只是一种动物而已，没有飞翔翅膀、没有潜水的鳃、自然也就不可能做出违反自然常理的事情。不过，在现代忍者们的眼中，没有什么是不可能的。他们要做的，就是突破眼前的所有障碍，因此，他们接受了一种传统的忍者跳跃训练——天狗足。

熟悉日本神话的人都应该知道，天狗乃是一种传说于日本古代神话中的妖怪，身背翅膀，可以自由飞行。顾名思义，忍术中的天狗足就是一种训练人自由跳跃与攀爬，以达到突破任何障碍的技术。在户隐流武神道场的训练中，这种跳跃被称为"四方天地飞"。古代忍者们为了情报的收集而不得不经常飞跃于各大诸侯的居城之上，所以经常接受攀爬与跳跃的训练。当然了，现代人已经不再需要再执行这种任务，因此训练也与传统训练大相径庭。

首先，断影流天狗足训练需要练习者的上肢力量与弹跳都非常优秀，这样才可以轻易地攀爬与下落，另外，从四米以上的高度落下后就要用到受身技术，这样可以将下落的力量分散于地面而不至于受伤。受身一般由前滚翻来完成。（看过法国影片《B13区》和《企业战士》的同学应该印象深刻吧）

至于攀爬，则需要长时间地训练来完成了，它需要练习者的上肢力量发达，重心能够随心所欲地转移。（两名做天狗足示范的少年忍者可是二话没说翻身就上了高楼的天台楼顶……动作之敏捷，胆量之大令笔者着实佩服……动作危险，各位千万不要随意模仿。）

题外话：这种高超的跳跃技术在现代极限运动爱好者中甚为流传，一群法国的极限爱好者也由此创立了一种新的极限运动"PARKOUR"(跑酷)而它的创始人之一正是在《B13区》中为各位留下了深刻印象的David Belle。

实战战例

在现实世界中，你可能每时每刻都面临着危险，而如何在面对危险时能够从容地去化解它，是断影流忍术所追求的真谛。学到了单一的技术并不代表你可以战胜对手，如何熟练地运用它们才是胜利的关键。接下来为大家带上一组实战解析，让我们来看一下断影流素手格斗术的组合技术。

1. 在面对对方两名敌人时，头脑一定要冷静，以实战式相对。(图一)

2. 敌人甲以直拳攻击，迅速将其隔挡，而此时敌人乙也同时起脚攻击。(图二、三)

3. 抵挡住敌人甲直拳的同时，将其拳截击住，并出掌推击敌人甲的下颚部。(图四)

4. 成功击退敌人甲的进攻后以腰部顶住敌人乙的攻击，并对其眼部进行攻击。(图五)

5. 眼部攻击得手后，控制住敌人乙的进攻腿，顺势起膝对其裆部进行顶击。(图六)

6. 在对方倒地刹那，对对方后脑进行压制，同时起肘。(图七)

7. 以肘部对对方后脑进行致命打击，战斗结束。(图八)

这套组合技在本质上与上次截拳道的组合有着些许差别，但是理念上却是相同的。在真正遇到危险的时候，不要有任何的仁慈，因为对对方的仁慈可能就意味着会造成对自己造成致命的伤害。

在见识了真正的忍术之后有什么感想？现在各位明白了吧，电影与动漫中上天入地无所不能的忍者们只是被虚构出来的，而要想成为现实中的忍者，就必须付出超于常人几倍、甚至几十倍的努力与辛苦。当然，忍术的真谛并不在于能够以自己地强大来为所欲为，而只是一种能够在危机时刻使自己化险为夷的生存技能。你也要明白什么时候可以去使用它。学习与掌握了它之后，应该去帮助那些需要援手的人，套用一句很俗气的话"能力越大，责任就越重大嘛。"就像教练乱影自己所说的那样："希望大家通过学习忍术，能够战胜自己，可以成为一个强身强心，开朗豁达的人。"

忍者密闻录：忍者的九字手印

"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"——对于这九个放在一起似乎根本念不通顺的汉字，广大ACG爱好者们应该是再熟悉不过了。而似乎所有动漫以及游戏作品中出现的忍者们每到危急时刻，都会飞速做着一些奇怪的手势，使这九个文字转化为一种神奇的力量。那么这九个字以及忍者们所做的手势到底是什么意思呢？

相信许多动漫迷们都是从《火影》中得知忍者们所做的手势应该叫做"手印"，但是在现实世界中想依靠结手印的方式就能够吐出火球云云是显然不可能的。也就是说，《火影》中的手印与现实世界中忍者们手印的作用是完全不同的。

在本文的最初，在下已经向大家解释过了忍术的起源，当时，那些已经身怀绝技的隐士们并不信奉封建统治者们所树立的神佛而大多是东密的狂热分子。这也从根本上形成了忍者世界观的基础。因此，由中国东晋时代葛洪所著《抱朴子》传入东密的"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"(原文为"临兵斗者，皆数组前行，常当视之，无所不辟。")自然成为了这些隐士们用来进行心灵锻炼的咒语。他们认为：世间万物皆由水、火、风、土、空五种元素构成，自然中充满了这五种无穷的力量，人们无时无刻不身处其中。不过，并不是每个人都可以接收这五种神奇的力量，只有通过一种仪式才可以将身体之外的力量与身体互通，而这种仪式就是结手印。

临 代表稳定，标志着忍者的处事不惊。
兵 代表能量，标志着顽强与坚韧的生命力。
斗 代表宇宙共鸣，标志着忍者的勇猛果敢。
者 代表复原，标志着任意支配自己与他人的躯体。
皆 代表危机感应，标志着随时预知他人的心理。
阵 代表透视，标志着富庶与敬爱于一身的能力。
列 代表时空控制，标志着对他人的关爱之心。
在 代表五种元素，标志着可以随心所欲地使用这五种力量。
前 代表光明，标志着超于常人的力量。



从上面可以看出，忍术中的九个手印每一个都代表了一种信念，不同的流派也有其不同的结法，但是从现在的角度来看，手印其实不过是一种自我催眠术。它可以使忍者们在心理上战胜失败与恐惧。（也有研究表明，当时的忍者之所以可以使用手印来进行自我催眠，是因为经常受到训练而导致神经反射性地分泌肾上腺素。）虽然手印人人可结，但能够真正掌握其中奥妙，就必须经过长时间的心理锻炼才能达到这种境界。现代忍术中虽然也有关于结手印的修炼，但是似乎已经逐渐演化成为了一种礼仪……

第五课 户隐流忍者物语

众所周知，经过岁月的沉淀，昔日那些飞翔于古代日本的影武者们，如今早已与他们所创造的功勋一同化做了历史天空中的一片片流云；而关于忍者的故事也只是成为了民间传说的神话……

正当众多动漫发烧友们企图在《火影忍者》中一寻忍术真谛的时候却并不知道，在日本本土，一些真正的忍术大师们正在默默地将这一古老的日本武技流传下去。虽然没有像文艺作品中所描述的那样传神，但是他们的确是真正忍术的传人。下面，我们就来认识一下真实的户隐流忍术高手——三位生活于现实世界中的末裔忍者。

末裔忍者传奇

高松寿嗣

提起现代忍术，就不得不先提起武神道馆。这所著名的忍术学校以传授神奇的户隐流忍术而闻名于天下，是无数忍术爱好者向往的圣地。而为什么这所户隐流忍术道场会被命名为武神道馆呢？其渊源就来自于户隐流忍术第三十三代宗师——高松寿嗣(Toshitsugu Takamatsu)。

当各位看到高松大师的相片时千万不要疑惑，这位看起来似乎是一位老学究似的老人，的确就是一代武学宗师。正如传闻中所说的那样，忍者的外表的确是会骗人的，在高松大师看似柔弱的身躯中所潜藏的却是户隐流忍术的高深造诣。

高松大师出生于1887年3月10日。年幼时的他由于身体虚弱，很早便开始接受其祖父所传授的不动神坛流拳术训练。他的祖父也是一位在当时非常著名的武术家，并身兼多派武功宗师之位，还曾为日本陆军军官学校编写过教材。在训练中其祖父发现，高松寿嗣拥有着极高的武术天赋，于是，开始逐渐将自己平生所学倾授于孙儿。

1909年，高松大师的祖父去世，在逝世前，祖父将自己身兼的户隐流忍术、云隐流忍术、玉心流忍术、神传不动流打拳体术、玉虎流骨指术和虎倒流骨法术的宗师之位全部传于高松寿嗣。

此外，在与祖父学习的同时，高松还分别学习过高木扬心流柔术并取得宗师资格，后来又从其堂兄手中继任了义槛流骨术和九鬼神坛流八法秘剑的宗师之位。

在学成之后，年轻的高松大师开始了长达十年的列国周游。期间，他曾到达过中国、朝鲜、蒙古，与各地高手切磋讨教，接触到了十几种不同流派的武术。也与其中不少武术名家进行过比试，结果全胜而归。

在完成了这次列国周游之后，高松大师于1919年回到了日本奈良并结了婚，婚后收养了一个女儿。按照忍者的生活准则，当时的高松大师生活十分低调，他在当地开了间很小的道场和茶馆，附近的邻居们虽然知道他懂得些武术，但却没人知道他是一名忍者。也就像其弟子初见良昭所说的那样："事实上，他是最后一个传统意义上的忍者。"

1950年，高松大师收了一名时年26岁的弟子，在之后的15年里，高松大师将自己所学都悉心传授给了这位心爱的弟子，而这位弟子，也没有令老师失望，他就是日后名满天下，并且将户隐流忍术发扬光大的初见良昭(Masaaki Hatsumi)。

晚年的高松大师有感于日本战后古武术的消亡，开始致力于忍术的传播与发扬。但是由于战后日本的许多古武术开始由格斗术演化为了运动，高松大师认为这样做虽然有利于传播，却牺牲了非常多的实用性，以至于在实战中失去了原来应有的作用。他始终认为真正有效的自卫术中必须包含必要时能够杀死对方的技术。这种理念才是真正实用的自卫技术。因此高松大师为众多武术杂志撰写了一系列关于忍术的文章，并向公众大力推广集运动性、格斗性、战略策略与精神修炼于一体的忍术。

1972年，户隐流第三十三代宗师高松寿嗣去世。同自己的祖父一样，在去世之前，高松大师将自己所继承的9个宗师之位，全部传授给了弟子初见良昭，而正是为了纪念自己的恩师，初见良昭日后将自己所创立的户隐流忍术道馆命名为——武神道馆(Bujinkan dojo)。



活着的传奇

初见良昭

初见良昭——日本国宝级的人物，世界公认的现今仍然在世的忍术权威。在继承了老师高松寿嗣所传授的户隐流第三十四代宗师之后，初见良昭创立了武神道场，并逐渐将户隐流忍术由日本推广到了全世界。可以说，初见良昭没有辜负老师对他的期望，他已经将忍术这种日本古武道发扬光大。

初见良昭出生于1931年12月2日。自小便表现出其绝佳的武学天资。7岁起向父亲学习剑道，后来逐渐开始学习合气道、柔道和空手道。在学校里，他还酷爱体操和拳击。另外，求学时代的初见还非常喜爱交际舞，而他自己后来也认为，正是在练习舞蹈的过程，对自己日后训练忍术的步法节奏有着很大的帮助。

在大学中，初见主修医学与舞台艺术，而在医学院学习期间，他已经获得了柔道黑带4段。以他当时的年龄来说，是非常少见的。二战后，初见良昭被派往驻日美军基地传授柔道。在那里，美国士兵强健的身体给他留下了深刻的印象。不过让他觉得不解的是，刚刚接受一到两个月训练的美军，往往可以轻易战胜已经接受训练一两年的日本对手，这一点对初见的触动非常深刻。柔道本是一种以柔克刚的武术，但是天生的体力差异却对其影响如此之大，难道真的没有一种武术可以完全克服体质的差别，能够以弱克强吗？怀着这一目标，初见良昭开始了自己寻访名师的征程。

在拜访名师的路上，他遇到了许多武术高手，但是在接触与学习之后，却都并不是初见真正找寻的那种武术，这让年轻的初见良昭遗憾不已。

功夫不负有心人，在初见良昭26岁那年，经人指点，他在奈良找到了隐居于此的末裔忍者，也是自己日后的恩师——高松寿嗣。而自己也找到了心中找寻已久的武术——户隐流忍术。

高松大师在得知了初见良昭的来意之后，欣然收其为弟子，这让初见感动不已。而后，经过15年的刻苦努力，初见良昭终于领悟了老师生平所学，并得到了恩师的认可，在老师去世之前，将户隐流第三十四代宗师等九个流派的宗师之位传授于时年41岁的初见良昭，并叮嘱他日后要将户隐流忍术发扬光大。

为了完成老师的遗愿，也为了将忍术推广到全世界，初见良昭创立了自己道馆。为纪念恩师，他将道馆命名为"武神道馆"。

令人感到欣慰的是，武神道馆成立后，吸引了无数忍术爱好者慕名而来。他们来自不同的国

家，不同的民族，而初见也将自己所学，全部亲授于自己的弟子们，可以说真正实现了将忍术传播到全世界的远大志向。

除了亲身传授之外，初见良昭还撰写了大量关于忍术的书籍，其中《忍术的真髓》、《宗师级忍术训练书》、《忍术宗师的秘密》、《忍术、生活的智慧》等著作被翻译成了多种文字，在全世界发行。作为上忍，他的书籍中已经较少涉及到具体的格斗技术，而更注重与精神与心理上的修炼，毕竟，单单通过身体修炼并不足以成为真正的忍者，精神修炼更为重要。

值得一提的是，除了在民间教学之外，美国中央情报局、联邦调查局、以色列摩萨德以及英、法、德等国警方还曾多次聘请初见良昭开设了特别训练班，教授技击技巧。

为了表彰初见良昭在传授忍术这一方面做出的优秀贡献，政府与民间授予了他无数的荣誉，例如1986年所获得的"黑带年度导师奖"等等。

自古以来，文武之道讲究一张一弛。初见良昭也不例外，作为上忍，除了忍术之外，他还拥有医学以及舞台艺术两个学位。有意思的是，在肖恩·康纳利所主演的007系列影片第五部《You life only twice》以及电视系列剧《将军》中，初见良昭均担任了武术顾问一职。

长久以来，初见良昭都一直在为传统忍术走向世界努力着。从智利到南非，从美洲到非洲，他周游世界各地传授武学。如今，欧洲、北美成立的上百所忍者学校都将初见视为自己的宗师。据统计，目前全世界大约有10万名忍术练习者。已经75岁高龄的初见良昭也依然在自己的家乡传授着忍术，这位忍者世界的最后神话似乎要以自己的实际行动，来续写着属于户隐流忍术的传奇……



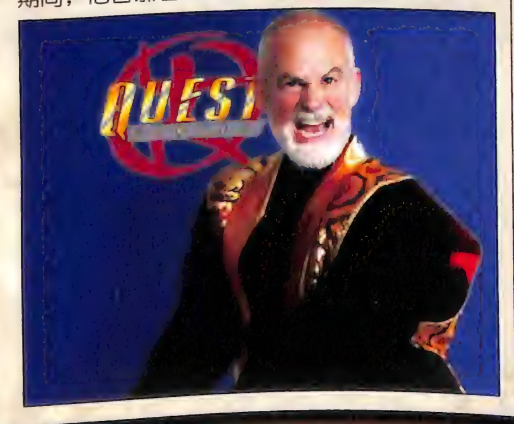


西方忍术第一人

史蒂夫·海斯

在"《侍魂》系列"中，我们认识了一位来自于美国的金发忍者加尔福特，也许，SNK想通过自己的游戏向世界证明：忍术不仅仅属于神秘而古老的东方，作为人类共有的瑰宝，它应该属于全世界。而在游戏之外，的确有一位将忍术真正带入西方世界的人，所不同的是，他并不是师从伊贺的服部半藏，而是学成自武神道馆，他也是第一位拥有"Shinobi"称号的美国忍者——史蒂夫·海斯(Stephen K Hayes)

史蒂夫·海斯年轻时非常热爱武术，因此曾多次前往欧洲、印度、中国、日本学习。在日本期间，他曾慕名前往武神道馆参观，并见到了户隐流第三十四代宗师初见良昭。在见识到了初见良昭的忍术之后，海斯被深深地震撼了，于是立刻拜投于初见良昭门下，开始修炼户隐流忍术。



武神道馆的段位共分为10级、15段，初段之后就可以成为Shinobi-Ho来授课，5段以上就可以正式被授予"Shinobi"称号(各位《超级忍》玩家感觉很亲切吧)，拥有考核和授予段位的权利。而海斯经过了艰苦地训练与不泄的努力，最后取得了非常罕见的9段10级黑带。

在学成之后，海斯回到了北美，并且开始开馆收徒，传授传统户隐流忍术。并很快拥有了大批追随者。在此之前，还没有一位西方人开设过忍术道馆，因此，西方武学界纷纷称海斯为"将忍术带如西方世界的第一人"。

1985年，为了表彰海斯对西方武学做出的贡献，他入选了当年的"黑带名人堂"。

此后，海斯开始致力于忍术在北美的发展。为了适应现代人的生活节奏，使更多的人可以接受忍术，海斯开始对传统忍术加入了许多现代元素——例如用音乐代替九字冥想，用金属滚珠代替撒菱，用军刀代替手里剑等……

1997年，海斯开始将自己的忍术归纳成为一个新的忍术流派，起名为"刀心道"(To Shin Do)，其精髓为"释放你的潜能"。次年，著名的《黑带》杂志将其称为"武道的传奇"(Legend in the martial art)。

由于海斯传授的忍术具有非常强的实用性，因此，美国空军学院、联邦调查局、英国特种空勤团都将他的技术引入了训练之中，这无疑对忍术是个非常大的肯定。

与自己的老师一样，海斯也出版过多本关于忍术的书籍，共计19本，统计销量已经达到了1300万册，其中《忍术》、《忍者的神秘艺术》、《忍术宗师的秘密》(与老师初见良昭合著)这三本书可以被看作是现代忍者的规范教材。此外，他还为《黑带》、《踢击》、《忍术》等著名搏击杂志撰写过许多文章。他指出，忍术与空手道等东方武术有着很大的差别，忍术强调的并非是武技本身，而在于灵活的运用。

现在的海斯已经须发皆白，但仍致力于忍术的传播与发展。他的道场在北美有很多分支。如今，他的两个女儿也已经成功通过了忍术黑带的考核，随时准备着接过父亲的重任，将这一古老的东方武道在北美这片土地上，继续发扬下去。

到这里，我们关于忍者的初级入门课程就已经结束了，不知道同学们都有何感想？如果在了解了忍者的艰辛之后依然有想做忍者的冲动，那么不得不夸奖一下：你的确是一个勇敢而坚强的人。好的，下面为各位准备了些课外读物，如果你不想读下去也没有关系，也许忍者这个职业的确不适合你，你可以像上面提到的两位忍术大师一样，继续寻找属于你自己的武道，说不定也会一鸣惊人的。好了同学们，今天的课就到这里，那么各位，轻松点，下课！

课后读物 动漫游戏中的著名忍者

由于ACG中的忍者角色实在太多，限于篇幅，这里笔者就只说几个自己比较熟悉的吧。



服部半藏

出场作品 《侍魂》系列、《战国无双》系列等

对于这位在日本战国历史中赫赫有名的忍者，相信就不用在下做过多的介绍了，因为他早已成为游戏与动漫作品中的常客而被大家所熟知。《侍魂》、《太阁立志传》、《战国无双》、《甲贺忍法帖》、《世界英雄》等系列经典中都可以见到这位忍术达人的身影。而这些作品之所以不约而同地选择半藏作为其系列中重要角色的原因，可以说与半藏那一生的传奇经历密不可分。

"服部半藏(Hattori hanzou masanari，1542～1596)。原名服部半藏正成，伊贺(现三重县西北部)忍者。德川十六将之一。先祖是伊贺国六合阿拜郡当地的土豪。父亲服部保长原仕足利义晴，后来移居三河国。相继侍奉了松平清康、广忠、家康 三代。父亲死后，正成继任服部宗家，代替父亲为松平家效命。"——以上短短几句话，就概括了半藏的一生经历，但是，半藏在日本历史上所留下的辉煌战绩，可不是只言片语所能描述的了的。

半藏11岁时，就跟随父亲投奔在京都的足利将军门下，后来又经美浓、尾张，后至三河，投靠后来建立了德川幕府的松平原康(德川家康)。

永禄五年二月，桶狭间合战一役，时年十六岁的半藏只身率领七十名伊贺忍者突袭西郡宇土城，以讯雷不及掩耳之势大破守军，从而一战成名。为了表彰其勇猛表现，德川家康更是将自己的爱枪赠送给半藏，此战之后，"鬼半藏"之名不胫而走。

永禄十二年(1569)，正月的挂川城攻战中，半藏又协助本多重次破城，时年27岁的他从此开始闻名天下。

元龟三年(1572)十二月，半藏在三方原合战中再次立下大功，并得到家康的重赏，此时他的

是战国时代首屈一指的忍者，并且已继承了德川家忍者集团——半藏门的首领，成为名满天下的“德川十六将”之一。（各位日本战国FANS应该早就能把十六将的名字倒背如流了吧）

然而，使半藏在日本历史上留下的最浓重的一笔的，还要属那次战国史上最为赫赫有名的一次援救掩护行动——伊贺穿越事件。

1582年6月2日，织田信长的部下明智光秀突然反叛，发动了日本历史上有名的本能寺之变。信长与随从拼死抵抗，但最终因寡不敌众而与本能寺的烈火一同化为灰烬。这一幕也被无数动漫、游戏所借鉴。（其中还包括森兰丸与信长之间那段缠绵悱恻的感情……）

当信长死于本能寺之时，德川家康正身处于大阪，得知信长的死讯，家康痛哭流涕，决定切腹以殉。在经过家臣们苦苦地劝阻后，家康决定起兵为信长报仇。只是此时身边仅有护卫约80人，与光秀军人数差别实在巨大，根本谈不上报仇一事。

经过家康与众家臣们商讨后，决定连夜逃脱回国。于是，当时已身为家康心腹的半藏立即召集了200名伊贺忍者与100名甲贺忍者，一路护卫家康从饭盛山以一直线翻山越岭到伊势湾白子港，后搭船到爱知县高滨港，最终使家康成功地逃回本国。从饭盛山到白子港之间，总计96公里，伊贺与甲贺的忍者们出生入死，拼尽全力，



历经六天五夜，终于成就了历史上著名的“伊贺穿越事件”。试想一下，若是没有半藏的派遣与伊贺、甲贺众忍者的冒死相助，家康绝不可能安全重返本国；而倘若家康战死，那日后也就不会出现什么德川幕府、江户时代了。因此，从历史的客观角度来说，这一事件改变了当时的局势……

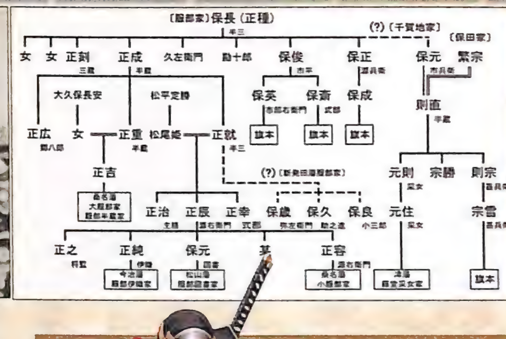
在成功护送家康返回居城后，家康也对半藏更为重用。后下令组织“伊贺组同心”（相当于现代的警察局），直接领导人为半藏。而半藏也充分发挥了这个集团的特种作用，一步一步辅助家康走向了夺取天下的道路。

然而，令人感到遗憾的是，忠心耿耿的半藏并没能看到家康统一天下的那一天。庆长元年(1596)12月，时年54岁的半藏突然去世。后被安葬于其当年为少主松平信康建立的安养院（后来改称西念寺），伊贺同心组也被其长子服部半藏正就继任……

虽然没能最后辅佐家康一统天下，但是服部半藏的一生忠义与高强武艺却使其在民间有着非常大影响力。在日本，有关与“鬼半藏”的故事与传说一直经久不衰、流传至今……

这里需要说明一点的是，日本历史上曾经出现过三位服部半藏，游戏、动漫作品中出现的那位超级忍者指的是拥有“鬼半藏”之称的服部半藏正成，而其余的两位则指的是正成的两个儿子——长子服部半藏正就与次子服部半藏正重（《侍魂》中那个被天草四郎所附体的半藏之子真藏其实是虚构出来的人物）。至于网上流传已久的半藏祖先为中国汉代秦氏一族的说法，根据在下查阅了多方资料（包括服部家的祖谱）后，并没有找到其中有关于秦氏一族的记载，因此，有关半藏祖先为中国人一说，并不十分可取。

大家比较熟悉的半藏，应该就是“《侍魂》系列”中，那个一身黑色盔甲、威风凛凛的超级忍者了吧。也难怪，历来在“《侍魂》系列”中，半藏都是作为人气角色而出现的，并且拥有一大批的忠实使用者。与其他崇尚武士道的剑客们不同，半藏在整个作品系列中都是以神秘甚至有些诡异的形象出现。尤其是在系列经典《真·侍魂》中，半藏更是史无前例地脱去了神秘的面毡，露出了本来面貌。其英俊的外表更是肯定了其在FANS心中的地位……可是……别说在下打击各位，现





实往往是很残酷的……被称为一代美男剑客的冲田总司的照片相信已经令无数同人女吐血，那么大家在这一页所看到的……的确就是“鬼半藏”的画像。

与游戏中的半藏不同，历史上的半藏所擅长使用的并不是忍者刀，而是长枪，正因为半藏的枪术出众，才为后人留下了“枪之半藏”的美名。

不过，相比“《侍魂》系列”，在下还是比较欣赏半藏在《太阁立志传》中那种有血有肉的演出。毕竟，如果想要成为一名优秀的忍者，能够辅佐自己的主公走向统一天下的道路，光靠一把忍刀打打杀杀是完全不够的。而且，严格来讲，自半藏成为伊贺忍者的头领之后，就已经不再是一名纯粹的忍者，而更像是一名足智多谋的家臣。因此，在《太阁立志传》中，我们就可以看到半藏那过人的运筹帷幄与高深的智者之心。

总之，在所有游戏动漫领域的忍者当中，相信服部半藏算是最著名的一位了。

力丸

出场作品《天诛》系列

最早登场于《天诛》初代的东忍流忍者参上。

如果你喜欢忍者游戏，你就没有理由不知道《天诛》，如果你热爱《天诛》，那么你也没有理由不喜欢力丸。作为一款以再现日本古代真实忍者生活为卖点的经典游戏，《天诛》已经被太多太多的玩家所熟识。与SEGA的《忍》、Tecmo的《忍者龙剑传》不同，“《天诛》系列”中没有潇洒飘扬的红围巾、没有酷得掉渣的杀阵、没有绚烂夺目的多重跳跃，更没有那犹如丝丝落樱般漫天飘散的手里剑。《天诛》所拥有的，只是淡淡的日式和风、肃杀的氛围以及那接近真实的隐秘任务。但是，即使只有这些因素，已足以造就一部经典游戏的诞生。还记得笔者第一次接触《天诛》时，游戏中散发出的那种连呼吸都要凝结的紧张气氛使在下终生难忘……而系列的精髓——忍杀系统更是一种空前的尝试。试想一下，在《天诛》之前，有哪款游戏不是通过连续攻击来减少敌人HP而达到最后胜利的？像这种满足一定条件后完全无视对方生命值而将其瞬间秒杀的系统创意怎能不让人大呼过瘾。

在初代的结局处，力丸为了搭救菊姬和彩女牺牲在巨石下的一幕，更是让无数玩家为之黯然神伤……虽然在系列初代之后，又陆续推出了《天诛·忍凯旋》、《天诛·忍百选》、《天诛2》等作品，其中也可以选用力丸来进行游戏，不过以上作品所讲述的也不过是力丸的“生平”而已……但在前传故事中出现的悲剧角色——力丸同门师兄龙丸却是系列中的另一个亮点……

也许是FromSoftware察觉到了广大《天诛》FANS的不满呼声，2003年，“《天诛》系列”正统续作《天诛3》发售，游戏背景也紧接系列初代。令人兴奋的是，本作中力丸再次回归，（笔者始终认为这款作品才PS2版《天诛》应有的形态）对于力丸的复活，官方给出的解释是力丸在即将死亡之时使用了忍法睡眠术得以逃脱（理由似乎过于

牵强……）。不过，在宣布力丸正式复活之后，笔者反而开始觉得《天诛》初代的结局才更能衬托出力丸的光辉形象，也许，这就是所谓的残缺美情结吧。（笑）

其实，抛开题外话不谈，力丸绝对是一名优秀的忍者，而且拥有所有优秀忍者应具备的一切。首先，力丸拥有出众的身体素质，由此大家才可以在片头CG中看其仿佛克服了地心重力般地飞奔于重山峻岭之间。跳河下水、飞步上房而丝毫没有疲惫的意思。这都多亏了力丸的耐力与强健的体魄，而现实中的忍者，也是将体能作为其修炼的基础。

一把“十六夜”被力丸使得出神入化，因此，剑技自然没的说。另外，各种忍具的熟练运用，也是力丸能够出色完成各种任务的强力保证。

只是对于力丸的技能，在下有一点不解。不知道各位留意过没有，力丸在游戏中从来没有使用过任何的素手格斗技。虽然在PS2版《天诛 叁 天堂之怒》中，力丸加入了一些体术的设定（如普通攻击中的回旋踢以及肘技“螺轰”）但都是与剑术相结合的使用技巧。这一点比较令人费解。相比之下，师兄龙丸就拥有非常丰富而且潇洒的素手格斗技巧。也许素手格斗是力丸的一大弱项吧。（无责任YY）

当然，游戏还是游戏，自然不可能做到面面俱到。也许当一款游戏真正做到了绝对真实，也可能反而失去了其原本的游戏性了吧。玩家们所



接受的，绝对可以将真实情景还原，再加上一些令人可以接受的改动与夸大，而绝对不是“真实到可怕”的地步。

如今，PSP、NDS上的两款作品素质都并不令人十分满意，堪称正统续作的《天诛 · 红》中主角也没有力丸的份，真不知道FromSoftware葫芦里究竟卖的什么药。那个牵挂着无数玩家期盼的熟悉身影还能否出现？我们能做的，也许只有暗自祷告了……（次世代上的《天诛 · 千乱》即将于10月5日发售，不知表现会如何。）

漩涡鸣人

出场作品《火影忍者》

嗯，相信各位一定为这个狐狸小子等了很久吧，OK！看在《火影忍者》正火的份上，顺便捎上一个附带品应该是没什么问题的。（鸣人螺旋丸袭来，我闪！）

关于这个黄毛小子的话题，似乎真的不知道该如何说起。如果抛开《火影忍者》的名字不谈，鸣人就和所有少年漫画的主角一样，是一名典型的热血正义小P孩。当然，既然身为主角，就要有主角的样子，必须能够在命悬一线之际领悟到终极奥意、在朋友生命危在旦夕之时小宇宙爆发、在强大的敌人面前展现出自己如小强般的强劲生命力……对了，不要忘记在大喜大悲之后才猛然了解到自己悲惨的身世……

作为少年漫画的主角，以上几点鸣人都做到了。说到这里，各位可能会很奇怪在下为什么会对鸣人如此另眼看待呢？答案很简单，因为鸣人说：“我是一个忍者……”

其实，从第一次见到《火影忍者》起，在下就觉得这部所谓忍者题材漫画却没有一点忍者的感觉，而在进一步了解整个故事框架后，更是让在下觉得如梗在喉、不吐不快。在下并不知道岸本起初为什么要构思这样一个离奇的忍者题材漫画。或者说是奇怪他为什么会把忍者这个职业描绘成漫画中的形象。首先，就拿主角鸣人的装扮来说，一身扎眼的橙色夹克，脑袋上带着据说是木叶村代代相传的蚊香铁片（啊！请原谅在下的无知，护额、应该叫护额……）梳着时下流行的刺猬头、金黄色头发、脚蹬一双半截脚面的千层底……



也许各位会觉得这没什么奇怪，的确，作为普通少年漫画的主角来说，这身打扮是非常适合时下喧哗少年的口味。可是……鸣人是忍者耶……无论是日常生活还是执行任务，鸣人倒是一直穿着这身万年不变的行头。在上面已经提过，忍者的主要任务是收集情报而并非战斗，因此在执行任务时，忍者都是尽量避免与敌人进行正面冲突，避免战斗的最好方法，就是有效地隐蔽自己……而传统的忍者潜行服，颜色多为深蓝或黑色，当然，也会根据不同环境而改变。（连SNAKE都知道改变迷彩而增加隐藏度）至于鸣人的这套潜行服，估计只适合混入荷兰足球队了……试想下，如果鸣人在雪地中执行任务时依然穿着这件耀眼橙色的马夹，估计早就被漫天飞来的苦无扎成筛子了。

至于木叶村的其他忍者，在下认为，与其将这些人定义为忍者，不如定义为其他职业。因为其他几位的特征实在是与忍者这个词不相符合。如果岸本能够重新将这些人的职业定义，在下就做个大胆的预测——鸣人=剑士、小樱=女剑士、=佐助=骑士、卡卡西= 大魔法师、小李=格斗家、我爱罗=黑魔导士、鹿丸=吟游诗人……

惟一能够稍微与忍者沾边的，也就只有那些头带狗狗（？）面具的暗部们了。至于木叶忍者村，不如改为木叶佣兵团来更为合适。

好了好了，在下在这里就不再对《火影忍者》系列口诛笔伐了，毕竟，忍者之所以能够再次成为ACG界的宠儿，也全都靠岸本的超YY能力……《火影忍者》也的确是近年来不可多得的优秀少年漫画。不过在下写下以上这段文字的目的，就是希望大家能够认清忍者的真正形象，可千万不要为了想变出两个自己而掰断了手指啊！

影丸

出场作品《VR战士》系列

最硬派的游戏风格！最真实的FTG！最权威的格斗流派！这就是《VR战士》。一款集合了众多真实武术流派的3D格斗神作。

假如你崇尚刚猛，结成晶与八极拳会让你大呼过瘾；假如你推崇爽快，杰克是你最好的选择；假如你想以静制动，可以使用合气道高手梅小路葵；假如你擅长强力压制，那么就把踢拳道高手布拉德作为你的主力吧……

可以说，无论你喜欢现实中的哪中格斗流派，在《VR战士》中，你都会找到它的身影。而作为日本古代文化的代表，忍术也自然成为了众多武术流派中的一枝奇葩。就这样，我们在《VR战士》中才得以见到了那个喜爱打麻将的叶隐流忍者——影丸。

自《VR战士》初代起，影丸就以其独特的操作性与鲜明的个性得到了广大《VF》玩家的认可。看上去不苟言笑、永远是一身蓝色忍者服打扮的他在游戏中绝对可以称得上是打法最为多变的角色。与偏向打击型的结城不同，影丸在众多《VF》高手的手中体现出的是出众的速度与性能良好的操作性。毫无疑问，影丸绝对属于技术型玩家的



上佳之选。这些高手们所追求的，就是以最完美的操作技术与超强的心理战来拖垮对手——养老影、千人斩、KOEDO，一个个达人玩家响亮的名字所标志的，也正是影丸在《VF》系列"中的辉煌地位。

与同为3D格斗王者的《铁拳》中的极光相比，影丸显然更加接近现实。由于是格斗游戏，因此影丸完全是以素手格斗出现在游戏当中的。（不像极光还拿着凶器）从技术动作上来看，无论是最基本的弹拳还是演化到复杂的弧延落，这些其实都属于忍术中素手体术的范围之内，虽然有一些艺术加工，但并没有太出格的地方。而浮身膝蹴与雷龙飞翔脚等招式更是突出了其流派"叶隐流柔术"中"柔中带刚"的特点。可是有一点是需要向大家证实的。虽然"《VF》系列"号称收录了所有现实世界中的武术，SEGA官方为影丸流派定



义为"叶隐流柔术"。可是根据作者的多方考证，却发现在日本众多的忍术流派中，并没有"叶隐流"一说。也就是说，铃木大神其实在"《VF》系列"中，为我们虚构出了一名叶隐流忍者……

2006年7月12日，这也许是全世界《VF》玩家最为兴奋与期待的一天，在这一天里《VR战士5》隆重登场，除了保留了系列所有人气角色之外，新作中又新加入了几名全新角色，与这些新角色相比，号称前辈的影丸还能够继续拥有无比的人气吗？让我们拭目以待。

凯

出场作品《快打旋风》系列、《街头霸王》系列

现在的你是不是已经沉溺于次世代主机华丽CG却没有一点游戏的感觉了呢？OK，给你个建议！一，开启电脑，二，打开模拟器，最后要做的，就是回到那个充满暴力与危险的城市，与绰号"斩杀者"的科迪、怪力无双的超级肌肉市长哈格以及武神流疾速忍者凯一起惩恶扬善、替天行道吧！

作为穿梭于《快打旋风》与《少年街霸》中的人气角色，凯一直都是许多玩家的挚爱。不过，如果不是官方网站上标明着凯的流派为忍术，相信许多人会把这个一身红衣的帅哥定义为武道家而并非忍者吧！的确，与其他几名忍者角色不同，凯的形象并不是以传统忍者装束出现。没有了潜行服、面毡与忍者刀，这样的凯看上去更像是一名格斗家。这也难怪，作为一名现代忍者，凯并不需要去完成古代忍者们要完成的任务，因此也没有必要再用潜行服与面毡去伪装自己，这与现实中的现代忍者比较相似。另外，在下在上文中交代过，现代忍术的教学也已经逐渐适应了现代人的训练节奏，因此，之前的一些比较深奥的忍术已经不再适合做为现代忍术来教学，而现代忍术则更多地将传授课程放在素手搏击之上——凯就是一个很典型的例子。

作为一名忍者，凯在游戏中的表现绝对是可圈可点。虽然没有了忍者刀与手里剑，但是凯依然保留了所有忍者们都具备的素质——速度与力量！这一点，各位"《街霸ZERO》系列"的玩家应该是颇有感触才是……另外，在官方的设定资料中，凯的特长为短跑，其百米速度为10秒02！

在网上，看见有网友对凯的评价是"超强的普通技性能与武神流狱锁拳令他的连技变得恐怖！"也难怪，除了拥有通常的拳技、腿技、以及空投技外，凯也加上了所有忍者们几乎必备的版边登墙跳！虽然没有对对手进行牵制的飞行道具，但是凯运用其出色的速度弥补了这个不足。在疾进的同时，还可以使出上中下三段不同的打击技巧，也是在心理战上严重打击对手的好方法。至于几个乱舞系主力必杀技，个人还是觉得武神无双连刈最为华丽。

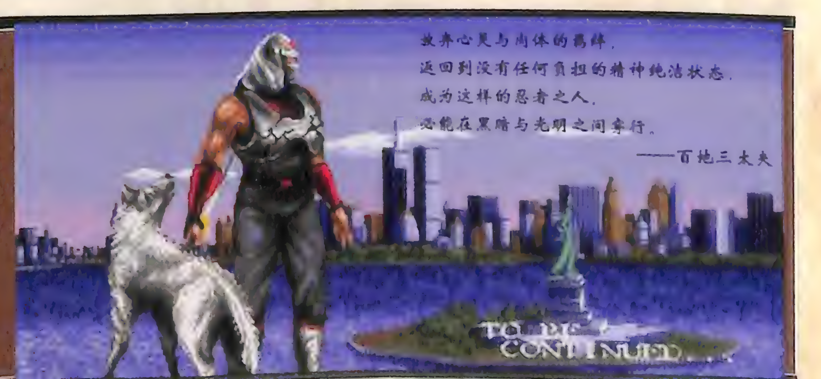
有意思的是，凯的官方设定流派为"武神流"，据说是一种由战国流传至今的古代忍术，而现实中的忍术流派虽然没有武神流，但是却有着名扬天下的户隐流武神馆，因此看的出老卡在制作凯的时候虽然玩了个文字游戏，但是还是比较贴近现实的。

2006年，Capcom第八制作室携其最新作品《快打旋风：适者生存》再度杀来，我们才得以于多年后再一次在游戏中见到那位红衣忍者。尽管在故事模式中凯只是作为NPC出现，但是在隐藏的街机模式中，昔日并肩作战的三位英雄又再次登场亮相，这使得无数老玩家在不尽的感动之中再次拿起手柄，在他们的眼中，就仿佛看到了那个早已消逝不见的热血年代……

后记

忍者们纵横于天地之间的年代早已远去，我们只能依稀地在记忆与历史中寻找着他们的踪迹。如今，时间的卷轴已经无法再次反转，命运之神在继续咏唱着前进乐章，但是忍者们所创造的神话不会随着岁月的流逝而慢慢逝去。相反，在若干年后，孩子们在老人的口中还会听到那些神奇的传说，他们也会像曾经的我们那样，无比向往着出现于月夜下的那个身影……

（本次专题制作中，受到忍者中国网与龙猿圣武武道部的大力支持，笔者在此表示万分感谢。）



MS IN ACTION ——种子的世界自有一番精彩



《机动战士高达SEED》自播出以来，所受到的评价基本上都是泾渭分明的，不是狂赞就是狂踩。戏内战火纷飞，戏外同样烽火连天，CE阵营和UC阵营之间白热化的战斗绝对不比动画里面逊色。不过我们现在先抛开这些关于剧情或者人物的争论，来看看《SEED》里面的机体吧。不可否认，《SEED》无论是剧情安排、人物关系还是事件设定都大量参考了之前的高达作品，不过其中机体设定方面倒是有着其独到之处，尤其是复合武装的应用，不仅使机体在原作中产生了丰富的变化，还使得推出玩具时可以有更多的玩点。相比《SEED D》里面的机体，《SEED》的机体设定明显原创度更高。接下来就让我们一起来看看这些机体在MIA的世界里面有如何的表现吧！

■ YU—NO

GAT-X105 突击高达

价格	1575日元
发售日	2004年5月

作为《SEED》前半部分主角机体的突击高达，利用更换背包来获得不同的能力这一设定是之前所有高达动画都没有使用过的设计，其他作品中机体最多也就是通过附加一些外加的强力装备来获得更强的能力，而不是像突击高达这样完全改变性能。姑且不去讨论这一设定的实际可行性，不过至少从这方面证明厂商已经充分考虑到了日后推出玩具模型时候骗钱的需要了。正如同这款，要想获得全部装备起码要买2套……

ZGMF-X10A 自由高达

价格	1575日元
发售日	2005年1月

这个没必要多作介绍了，100%的魔王机，"无敌"是惟一能够形容它在《SEED》动画中表现的词汇。关节活动范围很不错，可以轻松摆出发射"五彩大炮"时的动作。不过背部的翼比较重，站立的时候需要调整腿部姿势才能保持好重心。

因为正统MIA并没有发售过正义高达，所以这里拉来了EMIA版本的充数。这个EMIA版本的正义高达可以说可动性已经达到了极致，不仅如此，整体造型修长流畅，使得整部机体看上去非常有精神。不过背包的设计就有点问题了，虽然这本身就是原画设计上留下的败笔。主要问题在于挂上背包后同时装备盾牌的话，那么盾牌和背包就会产生冲突，也就是说拿着盾牌的手就不能做什么活动了。背包在头部两侧那里安装的火炮仓会将头部挡住，侧面看的话只能看到头部突出的一小部分。

价格	2625日元
发售日	2006年6月

ZGMF-X09A 正义高达(EMIA)



ZGMF-X13A 天意高达

价格	2100日元
发售日	2006年8月

天意高达是目前为止"《SEED》系列"发售最晚的MIA了，不过也正因如此，这款天意高达也是系列素质最高的。虽然相比之下2100日元的价格要贵了不少，但机体的厚重感和体积感都相当到位，而且对于表现机体细节方面也都相当用心，即使是简单的刻线效果也都毫不马虎。各关节活动范围也令人相当满意，尤其是脚掌和小腿的连接关节活动范围很广，可以轻松做出大幅度的跨步动作。龙骑系统的各个部分都可以单独拆下来，复合武装的安装也非常方便。

注：自由和正义腰部上的光束剑其实是为了拍摄效果故意装反的，当然这也是个人喜好在作祟……好孩子可不要学哦。

GAT-01A1 达加

地球联合军使用的量产机。虽然在原作中机体的架构是沿用了GAT系列的设计，理论上可以装备突击高达的多用途武装系统，但实际上如果要在MIA版的达加上安装那些装备是不可能的——除非自己对零件进行改造——在这点上的确令人感到很遗憾。不过MIA版的达加体型设计得比较修长，关节的活动范围因此变得很高。

价格	1260日元
发售日	2005年9月

ZGMF-600 基捷

出现于动画后期的扎夫特新型杂兵机体。长长的光束步枪非常引人注目，盾牌也属于是一种简易化的复合武装，除了可以用来防御外还可以做为格斗用武器。盾牌前方的两个光束爪发射口可以实现一定角度的活动，跟手臂连接的部分使用了半球形关节，因此可动范围很不错。腰部两侧的EEQ7R型制动器可以通过替换连接线来表现射出的状态。

价格	1575日元
发售日	2005年7月



原光

■ 小奥斯卡摔了个脆的

1

究竟要走多远的路，才能从南门市一路晃晃悠悠地滚到深圳？对于空间距离不甚敏感的我来说，这俨然就是一个先有鸡还是先有蛋之类的无解问题，它就像是鲍伯·迪伦大爷教导我们的那样：“同志们，答案在风中飘。”然而金舜渊曾经告诉过我，南门飞往深圳的航班共要在空中停留三个钟头左右。天可怜见的，作为一个根正苗红的啤酒主义者，我干掉一瓶普通啤酒的最快速度只需要十秒钟，天可怜见的，我需要喝下多少的酒才能度过这难熬的三个钟头呢？上午九点，我扛着一箱啤酒爬上了十七层公寓的楼顶。喝！喝他个昏天黑地飞沙走石！当第七个空酒瓶开始在我脚下滚动的时候，由南门开往深圳的航班正在机场的跑道上迅猛狂奔，此刻，程月夜也许正透过机舱的舷窗，用波澜不惊的目光注视着这座她生活了二十二年的城市。她离开南门去了深圳，她走了，也捎走了我死狗一样沉默的青春。

还是先来说说我自己吧，我叫张皇，父母之所以为我取下这样的名字，乃是希望我能拥有皇帝一般的稳重与霸气。然而我却让他们二老失望了，因为每每向陌生人作自我介绍的时候，我总是习惯性地说：“大家好，我叫张皇，张是张皇失措的张，皇是张皇失措的皇。”有人说过，一个人的姓名能够或多或少地决定他的人生历程，这一点我完全赞同——在我苟活于世的这二十二年中，鸡飞狗跳的不安日子始终围绕在我身边，像是被王八咬手一般挥之不去。生活之于我来说，仅仅用两个字便能够概括——折腾。

我生于1984年，是一个带有着边缘色彩的所谓八零后。我的青春始于十六岁的那个夏末秋初，结束于二十二岁的暮春四月。是的，我想我的青春已经百分之百地完了，它在我尚未觉察之时便匆匆凋零了、陷落了、崩溃了、毁灭了、滚远了。

一个姑娘为我的青春诗篇写下了色彩最为厚重的一笔，现在我仍然觉得她始终不曾远去。我掐了自己一把，别阿Q了，她确实已经离开了，而且还是和吴穹一起，这让我同时失去了一份爱情和一份友情。我像鼻涕一样瘫坐在十七楼顶，将第八瓶啤酒一饮而尽，不断追忆着自己失败的一生，伤花怒放。

在我识破他们精心营造的伪装之后，我原本准备了无数恶毒的词语送给这对狗男女，并把它们夹杂在我愤怒的口水中一起喷向那两张道貌岸然的破脸。然而再仔细思考过后，我却又将这个冲动掐死在了摇篮之中。说实话，导致今天这种局面的出现的责任，的确不能一股脑都推到程月夜与吴穹的头上。在我和程月夜混在一起的日子里，我总是不停地向她说着巴赫、贝多芬、勃拉姆斯这些老古董的故事，并企图唤醒她对音乐的兴趣。然而令我遗憾的是，她对这些话题丝毫不感兴趣，她更喜欢听别人给她讲小岛秀夫、宫本茂、三上真司这些人的故事。吴穹满足了她的愿望，他对这些人的故事如数家珍，这些人的每一部作品他都几乎打穿了两次。除此之外，他关心月夜，真心爱月夜，还斥巨资买了一台X360和白色的PSP作为生日礼物送给了她，物质生活与精神生活的极大丰富让他们最终混到了一起——大爷的，如果我是女人的话，我也会一脚踹开原来不懂事的SB男朋友，而后跟一个和吴穹一样志同道合的男人远走高飞。

生命中最为重要的两个人统统选择了背叛，我起初很想干掉他们，然而在冷静下来之后，我最终决定还是干掉我自己。

现在，我终于爬到了十七楼的顶层，并决定在喝完十二瓶啤酒之后从楼上一跃而下。有一个冷笑话说，从二楼跳楼和从二十楼跳楼有着很大的区别，从二楼跳下是“啪，啊！”而从二十楼跳下是则是“啊啊啊啊啊啊，啪！”此时此刻，介于二楼与二十楼之间的我并不关心自己应该是先啪还是先啊，我只想在空中划出一道寂寞的弧线，在一声钝响之后彻底平静下来。

生得苟且，死得寂寞——这句话完美地概括了我即将滚向天堂或者地狱的灵魂，我从嗓子眼里挤出两声干笑，伴随着索马里难民一般干瘦的春风，有气无力地回荡在十七楼头顶的苍穹之中。

“瞅见了么，刚才上来给指挥献花的那个姑娘

2

挺不错的，有点儿小张柏芝的意思。”空间逼仄的学生剧场更衣室里，我在吴穹耳边轻声耳语道。

“怎么，又春心骚动啦？”吴穹一把揪下了脖子上的领结，笑着瞟了我一眼。

“英雄所见略同。”我拍了拍吴穹的肩膀，“给哥提个建议吧，你说我怎么着才能抱得美人归？”

“归个屁！”吴穹说，“别瞎琢磨了老张，那小姑娘看样子像个大一新生，你就收回你的魔爪，把资源留给学弟们吧，现在不都讲究个可持续发展么。”

“凭什么，过期咸菜也得有春天啊，咱得公平竞争，重在搀和嘛。” 我义正词严地说道。

“既然你打定主意了，那这事你就甭问我。”吴穹把脱下来的燕尾服随意揉成了一团，随手将它扔进了一个千疮百孔的破塑料袋中。“懂什么叫专业对口么？你得找金舜渊去啊，丫不是号称五里十八乡，方圆八百里之内的姑娘都门儿清么。”

“别听他扯淡了。”我嗤笑了一声，“把自己说得那么牛逼，自己连个女朋友都没有。”

“这有什么啊？咱们学院的那个老刘连研究生都没上过，现在不也靠拍马屁拍成了硕导了么？”吴穹笑道，“你要相信一切皆有可能。”

那一年我十九岁，正是渴望一场不着调爱情的年纪。一年以前，我涉险从万恶的高考制度中成功脱出，顺利地滚进了四处散发着放浪形骸气息的大学校门。是的，有人上大学为了学知识，有人上大学为了找个好工作，而我上大学就是为了找个好姑娘——这个目标看上去虽然卑微而猥琐，但它却散发着无比真诚的气息。

不幸的是，生活就是这么的幽默，当我怀揣着一颗热血沸腾的泡妞之心走进大学校门的时候，我却十分崩溃地发现，我们班里姑娘的容貌质量实在是令人发指——绝大部分姑娘的容颜貌似禽兽，剩下的一小部分则是禽兽不如。就这样，一个伟大的情圣尚未出道就被掐死在了摇篮里，真是造化弄人。

当然，除了热爱姑娘之外，我还十分热爱音乐，并且爱得无以复加、矢志不渝。我自幼学习钢琴，后来又半路改行习得了低音提琴技能，再后来，我凭借着艺术特长的高考加分来到了这所重点大学中，成为了校交响乐团里的低音提琴手，并从此展开了我一半是文艺青年、一半是流氓的花样年华。

我就住在校园东北角的13号楼中，那是一座始建于上世纪七十年代的苍老建筑，与那些在老城区中濒临拆除的危房俨然就是一奶同胞。后来，新上任的校长本着救死扶伤的精神将13号楼修缮一新，于是这座已经三十多岁的大叔级建筑便在野猫求偶的销魂浪叫声中重新雄起，傲然挺立在阳光灿烂的日子里，活脱一幅满园春色关不住的盛世景象。

初进大学校门的那几天是没有课的，这本来是与一帮崭新的狐朋狗友花天酒地的大好机会，然而我却不幸在离开自己的小窝之后水土不服，只得终日蜷缩在寝室的破床上奄奄一息。彼时，我下铺的精壮汉子金舜渊同学正忙碌地游荡在校园的每一个角落中，希望能够在某个不起眼的犄角旮旯中找到自己的生活伴侣，从此结束自己十八年来鬼哭狼嚎的寂寞单身生活。

在老金勤奋寻找着生活伴侣的同时，我却终日躺在自己摇摆不定的三合板床上追忆似水年华。在那些不见天日的时光里，我与外界沟通的惟一途径便是我床边的那扇玻璃窗，每当我需要与外面的世界亲密接触的时候，我只需要轻轻的一转头便可——我猜想这是这个破宿舍中惟一一个大抵可称的上是人性化的设计。窗外风景无限好，与我年龄相仿的异性数量也十分可观，其中不乏令人眼前一亮或是眼前一黑的尤物。她们静静的走过我的窗前，而后消失在茫茫人海，就像忧伤男子歌声中的那些花儿。

别笑话我当时的多愁善感，因为那时的我很向往小资的生活方式。

遥想公元2002年，小资这个词还是一个很阳春白雪的身分标志。然而现在的人们可没这么客气了，他们把这些人统统叫做傻逼。三年以前，如果你管我叫小资，也许我会高兴得满地打滚；然而你现在再叫我小资的话，我则会毫不客气地回敬道：“你丫才是小资呢，你一家子都是小资！”生活的变化就是如此让人猝不及防，就好像我第一次见到吴穹时，你打死我都不会相信他会抢我的女朋友一样。

交响乐团第一次活动的时候，我手忙脚乱地摆弄着自己面前一大堆凌乱的谱子，冷不丁便有一只肥硕的大手伸到了我的面前。我顺着那只手向上看去，一张微胖而亲切的脸便堵满了我的视线。

胖脸人微微一笑，问：“你也是学金融的吧？住13号楼307？”

我点点头，说：“没错。”

胖脸人乐了，说：“咱俩住斜对门，邻居。我是敲定音鼓的，我叫吴穹。”

相视沉默片刻之后，一肥一瘦两只手便紧紧地握在了一起。

此外，我还要捎带说一下我们的班主任。我们的班主任姓许，是一个恶毒的中年混混。他秃顶而且患有严重的鼻炎，在他身上我并不想浪费太多的笔墨，你知道，人类对于厌恶的东西总会抱有一种回避与敬畏的心理——简而言之，把一堆狗屎和一堆牛屎放在锅里煮一下，捞出来的东西，就是我们的这个班主任。开学第一天与我们见面的时候，他就饥不择食地对一个貌似禽兽的女生动手动脚且图谋不轨，俨然一头许久没有沾荤腥的老色狼，他时常在说话的时候喝水，那个年代久远的太空杯脏得就像个下水道，令人不禁担心那里面会突然蹦出四只乌龟和一只老鼠。他说话的声音嘶哑干涩，但是口水却堪比暴风雨，听他讲课的时候，我总有一种撑雨伞的冲动，还恨不得一脚把他踹到撒哈拉，让他去滋润一下那里干燥而龟裂的土地。

在对一些乱七八糟的人和乱七八糟的破事儿习以为常之后，我的大学生活便宣告正式开始了。说实话，大学生活其实也不过如此，无非是天天上课下课翘课，教室宿舍食堂三点一线。不咸不淡的生活就这样整整持续了一年，直到我看到程月夜的那一刻起，我寂寞如水的生活才终于激起了一丝波澜。

虽然我痛恨一成不变的生活，然而现在这一切变成现在这幅样子，却始终令我始料未及。我想说的是，如果上天能够给我再来一次的机会的话……算了，还是别作这样的假设了，因为吴穹曾经说过，没有S/L大法的生活，永远都不会给你再来一次的机会。

3

“那女的叫程月夜，生物工程0301班的。这是她的电话和QQ号。” 金总扔给我一个纸团，而后便凶猛地掀开了KFC外带全家桶的盖子——这是他探听消息应得的奖励。

“行，不愧是金总，就是有本事。”我满面春风地拍了拍老金的肩膀。

“这不……废话么。”老金把一个巨大的鸡块填进嘴里，挣扎着说道，“收人钱财，替人消灾。吃了你丫的东西不给你办事，那我还是人么？”

“行了行了，别说了，留神再给你丫噎着了。”我摆了摆手让他住嘴，“你的任务完成了，接下来就得看你哥我自己的本事了。”

“……哎，顺便说一句，人家是系花，追求难度系数可是不低啊。”金总哐当一声将鸡骨扔到桌



子上，用同情的眼光瞅了我一眼。

"系花怎么了？现在但凡是个女的，谁不喜欢我这种阳光大男孩式的骨感美男啊？"我撩开衣服，示威似地拍了拍我纹路清晰的肋骨。

"得，那你好自为之吧。"金总又从桶中抓出一块玉米，张开血喷大口说道："要是万一成了的话，记着再请我吃顿必胜客啊。"

上文中的这个金总，说得就是我下铺的精壮汉子金舜渊同学。遥想当年，金舜渊游荡在校园的每一个角落中企图寻找生活伴侣，然而那些被老金锁定的准生活伴侣们却都很是残酷，一张嘴便是："你有房么？你有车么？你有VISA卡么？"三个问题便让身无分文的穷鬼老金不战而败，只得忧伤似水地夺命而逃。在经历了情场上的屡战屡败之后，饱受打击的老金便咬咬牙挥别了儿女情长，从此开始在成为有钱人的梦想道路上跌跌撞撞。为了赚钱，什么三教九流的活他都干过——他从旧货市场上搞来贼脏车到学校倒卖，但却因没有价格优势而无人问津；他游走在校园中四处兜售毛片，却因光盘的封皮与内容不符而被找上门来的体育系壮男暴打；他给各大时尚杂志笔耕不辍地写稿，却总也难逃屡屡被退稿的悲情命运……走投无路的情况下，金舜渊只得利用自己在情场上朋友众多的优势（老金每每与姑娘告白，得到的答复无一例外均是："你是一个好人，但我们不合适，我看我们还作好朋友吧。"），搞了一个专门兜售女生情报的狗仔公司，而我便是他的第一个顾客。

把正在全家桶前玩命饕餮的老金扔在307，我一个人溜溜达达地来到310，吴穹正四仰八叉地趴在床上翻看一本花花绿绿的游戏杂志。我紧走两步来到他面前，问："下午是许胖子的国际金融，还去么？"

"废话，你什么时候在这个SB的课上见过我啊？"吴穹头也不抬地说道。

我狠命拍了一下吴穹的大腿，说："这就好，我说，跟哥一块蹬车子去趟书店吧，我打算买几本琼瑶婶子的书培养一下恋爱的感觉。"

"我靠，你轻着点儿，我这是人腿不是桌子腿。"吴穹惨嚎一声，"不去不去，我有个游戏快通关了，我今儿下午必须得打通它。"

"这么大人了，还整天玩游戏。"我笑道。

"大哥，要不老说你火星呢。现在的游戏跟小霸王四处横行的时候可不能同日而语啦。"吴穹抖了抖手中的游戏杂志，"好好改造一下你土鳖的思想吧同志，落后就要挨打啊。"

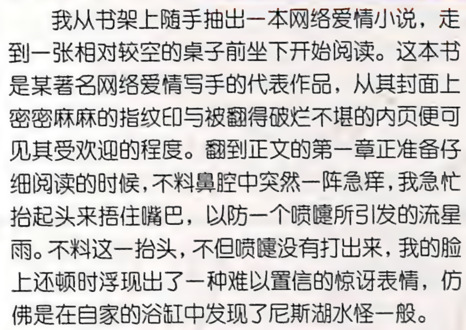
算了，道不同不与之谋，于是我便一个人晃晃悠悠地去了图书馆，准备享用着免费的空调来度过这个难熬的炎热午后。一轮巨大的太阳挂在头顶，让我无比深刻地体会到了微波炉中那些食物的生存状态。我水淋淋地走在通往图书馆的路上，一路步履蹒跚。

刚刚走进图书馆，一股颇为凶猛的冷气便扑面而来，我身上的臭汗顿时受宠若惊，十分配合地轰隆一声便无影无踪。我禁不住狠狠地打了几个冷战，一个喷嚏也被堵在了鼻腔以内，打也打不出来，憋也憋不回去，我就像一座后现代风格的雕像一般，以一个十分奇怪的姿势呆立在图书馆大厅中央，那个进退两难的喷嚏让我尴尬得几近抓狂。

"大爷的，果然不是自己家的电就不心疼。"在一声响亮的喷嚏之后，我嘟嘟囔囔地骂着浪费可耻的图书馆工作人员。由此联想到在宿舍里挥汗如雨的其他兄弟们，脑海中不禁浮现出"朱门酒肉臭，路有冻死骨"这样萧条的诗句来——当然，在某种程度上我还要感谢图书馆里这些不知人民疾苦的大爷们，若不是他们凶猛的空调令我感冒的话，也许就不会有接下来的故事了。



我从书架上随手抽出一本网络爱情小说，走到一张相对较空的桌子前坐下开始阅读。这本书是某著名网络爱情写手的代表作品，从其封面上密密麻麻的指纹印与被翻得破烂不堪的内页便可见其受欢迎的程度。翻到正文的第一章正准备仔细阅读的时候，不料鼻腔中突然一阵急痒，我急忙抬起头来捂住嘴巴，以防一个喷嚏所引发的流星雨。不料这一抬头，不但喷嚏没有打出来，我的脸上还顿时浮现出了一种难以置信的惊讶表情，仿佛是在自家的浴缸中发现了尼斯湖水怪一般。



我对面坐的姑娘竟然就是程月夜。

这个发现顿时令我手足无措，我慌忙重新低下头，作埋头苦读状以便寻找接下来的对策。我的目光在小说的第一章跳跃式地游走着，密密麻麻的蝇头小字在我面前晃来晃去，让我本来就昏昏沉沉的脑袋又嗡地一声大了一圈。"冷静！张皇同学你丫要冷静！"爱神丘比特哥哥悬浮在我头顶上方，义正词严地告诫我要保持大将之风。于是我强迫着将自己那颗骚动的春心重新安抚平静，我开始用手点指着那些小字，就像平时做英语阅读理解那样逐字逐句地读着这篇小说。然而在了看十分钟之后，我才绝望地意识到，刚才我看完的那三页书中每一个字我都认识，然而它们连在一起想要表达什么我压根就没弄明白。于是我皱着眉头将深埋的脸从书中拔出，无可奈何地叹了一口气。

那一声叹息啊，直到现在我仍然记忆犹新，它在我的肺部形成，然后跃动着沿着气管扶摇而上，最后从我的嘴里婉约地喷出。与此同时，我的嗓子还伴着这一声叹息振动出了一个表示遗憾的叹词"唉"，听上去实在让人黯然神伤。我体内刚刚形成的感冒病毒显然是听到了这声叹息的召唤，于是便纷纷出动兴风作浪，以便让我显示出绝望病态，从而更好地配合由那一声叹息所带来的哀怨气氛。

于是一股温暖的液体便开始顺着我的鼻腔缓缓流淌，并且大有喷薄欲出、重见天日的趋势，我手忙脚乱地开始在自己的口袋中寻找着纸巾，然而不幸久寻未遂。当然，我的鼻腔分泌物却并不打算轻易放过我，它们依然没有停止流淌的迹象，于是我便只能开始与它们进行顽强的抗争，它们一旦向下流淌一点，我便用力的将它们重新吸回，鼻翼抽搐所发出的声响在安静的图书馆中，竟然也十分骇人。而后，分泌物再下，我再上吸……如是再三过后，我便终于被感冒病毒所击溃，于是便放弃了努力，绝望地准备用我的袖子来解决这个问题。

什么叫做雪中送炭？

桌子对面递过来的两张纸巾将我从尴尬的泥淖中拯救了出来，我先是愣了一下，而后很快地接过纸巾，在千钧一发的关头将在鼻尖混悬欲滴的清水鼻涕一把抹去，这才如释重负般地叹了一口气。事毕，我感激地抬起了头，对那张脸点点头，微笑的说了声谢谢，那张安静的脸上也还给了我一个微笑。这个微笑化身成一颗温柔的子弹，轻盈地击穿了我骚动的春心。那一瞬间，老贝第九交响曲终乐章中那气势如虹的合唱顿时在我耳边轰鸣起来。爱神丘比特哥哥在我头顶振臂高呼道："机会来了，张皇你丫赶紧往前冲吧，我在后边掩护，随时准备放箭！"

于是我鼓起勇气，在那张尚未使用的纸巾上写道："我认识你，你叫程月夜，对吧？"而后把它揉成团，扔向了桌子的另一边。

一分钟之后，那个纸团被扔了回来，我诚惶诚恐地将它展开，一行娟秀的字体顿时映入了我的眼帘，让我的一颗春心顿时活蹦乱跳起来。"我也认识你，你是交响乐队里拉低音提琴的。"

4

我想说的是，记忆就是这样一个扯淡的东西，它会把一些鸡零狗碎的琐事变得像块化石一般恒久远永流传，但却把一些关键性的情节恣意抛到脑后，这实在是令人忧伤似水。譬如说，自从那次一波三折的图书馆邂逅之后，我和程月夜究竟是怎样稀里糊涂地混到一起的？所有关键性的细节都已经被我遗忘，只剩下一些看似无关痛痒的对话与细节寄居在大脑的褶皱里，如同冰川时代末期的猛犸一般，静静地等待着灭绝的那一刻。

"你为什么叫月夜？"我问，"因为出生在一个满月之夜？"

"答对，奖励你一根棒棒糖。"她笑眯眯地从书包中变出一根棒棒糖，扔到了我的怀里。

我继续问："现在还是那么喜欢月亮？"

她说："是啊，我对一切有月亮名字的东西都挺敏感的。譬如说，次时代里我打通的第一个游戏就是《月下夜想曲》。"

"没听说过。"我耸了耸肩。

"你说我怎么就跟了你这么个土人啊！"月夜无奈地摇了摇头，"《月下夜想曲》，恶魔城的经典之作啊大哥。"

"哦，其实你也可以听听贝多芬的升c小调第二十三号奏鸣曲么。"我见缝插针地为她普及古典音乐知识，"这曲子便是闻名于世的《月光曲》。"

“行了大叔，你已然被时代淘汰啦。”月夜摆了摆手，“你让我听这些还不如一刀捅了我呢，我现在最多听听一些游戏的原声，OST 什么的也就完了。天生没音乐细胞，没办法。”

就是这样，我喜欢音乐，她喜欢游戏；我喜欢她，她曾经喜欢我；现在我依然喜欢她，而她却移情到了吴穹身上；现在她喜欢游戏，吴穹也喜欢游戏；她喜欢吴穹，吴穹也喜欢她……真是越想越忧伤，我头疼欲裂。大爷的，看来很多事情不能想得太仔细，想得太仔细人就会绝望，就会想逃离生命的束缚，就会想从十七层的公寓楼顶一脚踩空，而后哗啦一声，像条死狗一样尘归尘，土归土。前清八怪之一的郑板桥哥哥从脑海中跳出来，拍着我的肩膀语重心长地对我说：“难得糊涂啊，张皇兄弟。”我冷漠地看了他一眼，对曰：“操你大爷。”

月夜的书包里总是放着几根棒棒糖，她的脑子里总是装着许多古怪而任性的想法。没错，我承认她确实很天真，然而天真过头就会引起伤害。和月夜在一起的那些日子里，我永远都不知道下一分钟会发生怎样的事情，这就像她书包里掏出来的棒棒糖口味一样，可能会是甜得发腻的草莓，也有可能是苦得发颤的咖啡。

譬如说我们一起去教室自习的时候，每次她总是看不了几页书便从口袋里翻出 GBA SP 开始打游戏，即便是在复习迎考的日子里也不例外。我始终弄不明白，那个黑色的小方盒子究竟有着怎样的魅力，竟然会让她如此着迷。还有那么几次，她非要拉着我在阳光毒辣的操场上跑来跑去。她说像这样的天气简直是完美，因为她现在玩的这个游戏需要阳光，炎炎烈日下，满头大汗的她一脸兴奋地对我说道：“小岛秀夫真是个天才！”我完全同意她的说法——让别人顶着烈日像个傻子似的跑来跑去，到头来还能得到别人的褒奖，这样的人，不是天才又能是什么？

我依然试图让她爱上古典音乐，我给她听莫扎特为各种乐器谱写的协奏曲，然而她却屡屡在乐曲来到慢乐章之后一头睡倒，而且睡得无比香甜，偶尔还会鼾声如雷，令我崩溃不已。

我找到吴穹诉苦，说若总是这么兴趣不和的话，那么长久下来毕竟也是不利。他耐心地听着，不说话，只是笑。待我怨妇一般的控诉结束之后，他才开口幽幽地说道：“别老站在你的角度考虑问题啊，你干吗不去学着打打游戏呢？别老让人家对你妥协，作为男人，你也应该学着迁就她一次么。”

一句话点醒梦中人，于是我便开始尝试着去接近游戏。为了配合我的行动，吴穹从他的箱子里翻出了尘封已久的砖头 PS——说实话，这台 PS 太老了，它身上的累累伤痕让人不禁疑心它是索尼和任天堂闹掰之后推出的第一代产品。而且这台机器也是相当有个性，正着放不读盘，倒着放也不读盘，只有在将其竖起，并与水平面呈四十五度角的情况下，它才能够声嘶力竭地读出一些没有划痕的光碟，实在是惨淡到了极致。瘦马自然是不用配好鞍，在砖头 PS 入手之后，我便马不停蹄地奔向了毕业生宿舍，买下了一台至少得有四手的破烂小电视，就这么凑成了一套游戏装备，准备开始征战。

然而仅仅一个月之后，吴穹对于我的改造便彻底宣告失败了——我玩格斗不会搓招，玩第一人称射击晕 3D，玩 RPG 看不懂日文，玩 SLG 理解不了系统，玩竞速屡屡撞墙追尾，玩解谜脑子又不够使……吴穹拍着我的肩膀，痛心疾首地说道：“老张，你还是接着想办法让月夜去妥协你吧，想把你改造成一个玩家，这难度实在是太大了。”

我们最终谁也没能妥协——无数的事实证明了，两个棱角分明的人撞在一起，最终的结果不是你死我活，便是一拍两散，抑或两败俱伤。

5

站在十七楼的楼顶，地面上飞驰的汽车看上去就像一个个被踩扁的麻雀脑袋。就这么跳下去算了，我在心里对自己说道，跳下去之后那些乱七八糟的一切就从此宣告结束了。过去的一年时间里，我把日子过成了段子，逝者如斯，它们就像是那些低俗的三流言情肥皂剧一样，源自生活，但却低于生活。

我无比痛恨生活的幽默感，当我在大学晃晃悠悠的那些岁月里，那些在青春小说中所描述的色彩斑斓的大学生活从来不曾到来，日子懒洋洋的，就像一只酒足饭饱的河马一般无聊而消极。然而当我幽雅地滚出校园走向社会之时，那些早该到来的生活波折却像个不速之客一般，毫无征兆地便来到了我们的面前。

我和吴穹用了大半年的时间混迹在考研大军的内部，企图能够继续在学校这方乐土之上再混上几年，然而正所谓人生不如意事常十之八九，面对本校区区百分之七的研究生录取率，两个经常游走在挂科边缘的废柴自然要忧伤似水。继续深造的大门已然无情地闭合，而我们也只好硬着头皮挤进人潮汹涌的招聘会会场之中，为了能够找到一份糊口的职业而四处奔波。

与我们相比，终日游走在姑娘与生意之间的金舜渊显然更要悲惨，丫因为副业耍得太凶，在大四的最后三门专业课中连挂两门，眼见就要晚节不保地丢掉学位。于是在走投无路的情况下，老金便拎着一堆进口水果和一个装着五百块钱的信封敲开了班主任老许家的大门。老许一见水果和信封立刻如见到亲爹一般眉开眼笑，在问明了老金此行的目的之后，老许一拍胸脯说道：“放心吧，我去找任课老师给你说说，让他对你网开一面。”



然而在毕业生限期离校通知张贴出来的时候，老金依然没有拿到自己的学位证书。与此同时，我们猥琐的班主任老许却一言不发地关掉手机、拔下电话线、锁上家门，手持一张南下的车票流窜到苏杭一带，开始了自己为期一个月的度假生涯。得知自己被骗了之后，可怜的老金立刻变身成了祥林嫂，逢人便声泪俱下地控诉道：“唉唉，我真傻，真的。我知道我们的班主任是个畜生，但却不知道他竟然能够畜生到这种地步……”

即将滚出校园的前一天深夜，讨要学位证无望的老金又一次来到了老许家的门口，手持板砖砸碎了那个混蛋家的三块玻璃，并在小区保安闻讯赶来之前成功脱出，这才找到了一丝心理平衡。

毕业的日子最后还是来了，我来到一家新近创刊的音乐杂志当了个小编辑，那家杂志为古典音乐开辟了几个页码，我的任务便是在两周的时间内想方设法将这几个页码用文字添满，虽然薪水不高，但好歹也乐得清闲。惟一令我不爽的是，公司那个长得很像始祖鸟化石的老总规定所有的员工都要要穿蓝色的衬衣来上班，实在是土鳖的可以。而吴穹则去了本地一家很有名气的农产品销售公司，成为了一个部门营销总监，主要负责推销化肥。薪水虽然比我高了不少，但丫一年之中要有三四个月要被下放到农村去作市场调研，终日风尘仆仆，俨然一副下乡知识青年的尊容。

虽然学生时代已经恍若隔世，然而每每见面，我和吴穹却还是和以前上学的时候一样，玩笑似地拿着各自的弱点相互挖苦，企图在嘲讽与自嘲的过程中找到一丝乐趣——用老金的话来说就是“你们俩的这个爱好实在是太禽兽了。”

下班之后，我穿着那件恶心的蓝色工作服与月夜在超市中闲逛，偶然便撞上了刚刚回城大肆采购的吴穹。

“蓝领！”吴穹向我挥手致意。

“农民！”我毫不示弱地立刻反击。

“我靠，不许歧视农民兄弟！”吴穹说着便从我的篮子中抢走了一瓶啤酒，“罚酒一瓶。”

“赶紧拿吧，多拿点。”我乐着说道，“蓝领阶层工资都低，正期待先富起来的农民兄弟为其减轻消费压力呢。”

而后我们相视大笑，笑过之后，吴穹转身过去对月夜感叹道：“血的教训啊同志，一定要好好学习，要考研上个名校继续深造知道么？否则的话就得跟我俩一样，只能以互揭对方的伤疤为乐了。”

我们又来到了母校门前的那家小酒馆，啤酒一要就是两箱。我们喝，控诉霸道的生活，什么理想，什么愿景都统统让它们见鬼去吧。劳动力的价格是如此的低廉，生活是如此扯淡，房价太贵找不到容身之所，我们的棱角被迅速磨平，生活方式渐渐向中年人靠拢……哎，忧伤就这样渐渐浮了出来。

也许再过不了多久，我们就会真的像个中年人那样活下去，大腹便便，开始谢顶。游刃有余地周旋在上级与同事之间，永远都戴着微笑的面具，在自己曾经视若粪土的金钱面前俯首称臣。在深夜，我们偶尔想起自己昔日的年少轻狂，只会轻描淡写地摇摇头，一笑而过。

然而仅仅在一年之前，我们还在校体育馆里跟着一支来访的摇滚乐队忘情地高呼着：“我想，青春是不朽的！”“年轻，就是他妈的一切！”，而这些曾被我们视为珍宝的经历，如今却统统被扔



进了记忆的垃圾箱——我们还要在艰难的人生道路上一路狂奔，为了能使自己跑得更快，首先被扔掉的情感负荷自然就是对于生活的激情。

吴穹拍了拍我微醺的脑袋，劝道："别把钱看这么重。"

"没钱你还能在这儿喝酒么。"我用通红的眼睛盯着吴穹，他顿时语塞。

一场闷酒之后，我们又溜达回了母校，一个姑娘和两个微醺的醉鬼坐在操场边上枯坐着，仿佛是三张被人丢弃的破鱼网。我们沉默地坐着，谁也不肯率先开口打破沉默的僵局，气氛尴尬得几乎要爆炸。

"哦对了，差点忘了说了，我买了个这个！"吴穹突然一拍大腿，而后便从窑包里摸出了一个精致的黑盒子，隔着我将它递给了正在玩手指头的月夜。

"哎呀，PSP！"月夜兴奋地大喊起来，"真好真好，看起来还是挣钱好啊，想买什么就能买什么。"

"好个屁啊好。"吴穹乐着摇了摇头，"就那点破工资，我可是吃了俩月的方便面才把它弄到手的，苦啊！"

"注意点影响啊。"我斜了吴穹一眼，"这可还有一个比你挣得还少的人呢，刺激人么这不是。"

"别打岔。"月夜推了我一把，"吴穹，把它借我玩两天吧。"

"拿走玩去吧，不过么……"吴穹狞笑了两声，"你得让张皇请我吃顿饭。"

"凭什么！你丫想都别想！"我惨叫一声，随即下意识地将手伸进了裤子口袋，捂住了自己枯萎的钱包。

"哎呀，亲爱的，你就答应他了啦。"一声甜得发腻的哀求让我顿时缴械投降。

"……行，老吴，算你狠。"我一脸沉痛地说道，"那下次再吃熏肉大饼的时候我买单好了。"

"就吃个熏肉大饼啊，得，那我就看在月夜的面子上便宜你一次吧。"吴穹一脸阴谋得逞后的得意表情。

6

因为没有学位证，老金始终没有找到工作。那天晚上，他叫上我喝了一夜的酒，两个迷茫的猥琐男瘫倒在凌晨时分的马路牙子上，身旁的空酒瓶层峦叠嶂，在路灯的照耀下发出奇异的绿光。

四年以前，老金游荡在校园的每一个角落中，试图在那些落单的姑娘中找到自己的生活伴侣；四年以后，他游荡在人才市场的每一个摊位前，试图在那些薪水微薄的单位中找到自己的饭碗。四年以前，他情场失意；四年以后，他职场依然失意。这就是我猥琐而失败的人生啊！老金冲向了这条偏僻小路的快车道中央，张开双臂涕泪横流地高喊道。午夜的微风拂面而来，万籁无声。

那个晚上，始终没有一辆机动车从道路的那一头碾来，因而撒酒疯寻死的老金便如此苟活了下来。三天以后，重整旗鼓的老金摇身一变，又一次成为了毛片零售商，同时还兼营盗版游戏。他终日站在柳山路的高架桥下，与身旁那些抱着孩子的中年妇女成为了直接竞争对手。由于其服务态度良好，他的销售业绩也是一路攀升，实在是羡煞旁人。用老金自己的话来说，他的成功秘诀在于："但凡见到潜在客户，我决不会生拉硬拽，也不会没皮没脸地凑到人家跟前问人家'大兄弟，要那种片子么？'我只是很低调地朝着来人将手中拿的光盘一晃，绝不多说一句话。你知道，经常在这一行进行消费的客户总是喜欢比较含蓄的供货商，因而我便具有了成功的资本。"

那一天傍晚，我刚从编辑部灰头土脸地出来，老金便来电邀我一道去喝酒。电话里，他的声音显得兴奋而得意："老张，今儿晚上我请客，咱上平安大道上的金色海岸吃海鲜去……什么？不认识路？你打个车过来不就完了么，赶紧的啊！"

不吃白不吃，我在路上拦下一辆出租车，没过多久便来到了金色海岸的门前。出乎我意料的是，这里并不是一家廉价的海鲜馆子，而是一家装修得富丽堂皇的大酒店。我呆立在当场，听任色彩斑斓的霓虹将我的脸映照得霞光万道，望着面前金碧辉煌的大门，我分外感受到了自己的穷酸与潦倒。

我拨通了老金的电话，问："我没听错吧，你小子是说在金色海岸吃么？"

"没错啊，我现在就在大堂里坐着呢，怎么了？"老金的声音听上去分外明媚。

"你抢银行了？"我颇为困惑地问道。

"这你就甭管了，赶紧进来吧，正等着你呢。"老金哈哈地笑了起来。

老金从一桌子的螃蟹壳中抬起头来，神秘兮兮地问我："你猜我今天为什么这么高兴？"

"中了500万？"我随口答道。

"比这可有成就感多了。"老金把杯子里的酒一饮而尽，"我今天遇见咱们那个SB班主任老许了，这个老丫挺的现在留了个大偏分，一开始我还真没看出来是他。后来凑到我跟前我才发现是他。中间过程我就不跟你细说了，反正那个老王八蛋把我的五百块钱还给了我，而且我还把十块钱一张的毛片按二十一张卖给了他不少，实在是太爽了，哈哈！"

"不可能吧。"我狐疑地说，"老许那个老狐狸，他怎么就能听你的啊？"

老金得意地摆了摆说，说："我把丫手捧毛片的操行用手机给拍下来了，然后我警告他说，如果不还钱的话，我就豁出去把这照片打印几百份，到时候上到学院领导下到广大学生人手一张，我看这个SB还怎么有脸在学校里混！"

"高，实在是高！"我一挑大拇指赞扬道。

"一般一般，世界第三。"老金调戏着盘中所剩无几的基围虾，突然叹了一口气，"不过我以后不打算再靠卖盘为生了。"

"怎么了？"我问，"不是干的挺好的么。"

"你不知道，干这行没什么技术含量，进入壁垒太低，压力太大。"老金操着经济学术语向我解释道，"更何况在校BBS电脑游戏版当斑竹的时候，我还无数次地奉劝大家要支持正版游戏。可是现在呢，我却自己卖起了盗版，这实在是太讽刺了。"

"生活所迫么，可以理解。"我安慰他道。

老金摇摇头，斩钉截铁地说道："我稀里糊涂地在这个世界上混了二十多年了，也该明白一回了。"

那一夜，我们从金色海岸出来之后，又蹲在马路牙子上喝了一夜的酒，说起了曾经的理想和残酷的现实，哭得一塌糊涂。

渐渐地，我的工作压力也开始增大了。根据读者回函卡的情况显示，我们杂志的古典音乐版块很受欢迎，扩版的声音一浪高过一浪，于是我们的始祖鸟主编便将古典音乐的版面增加了将近一倍，令我的工作量陡然巨增。然而我虽然比以前忙了很多，但工资和奖金却始终保持疲软，如同前几年的股市一样，没有丝毫上扬的趋势。我找主编去问情况，那个擅长把女人当男人用，把男人当牲口用的老混混只是轻描淡写地甩出了一句："编辑部要节约成本么，你要是不愿意做，马上就有嗷嗷待哺的应届毕业生代替你来做，孰轻孰重，你自己掂量着办吧。"便把我打发了。

那一刻，我顿时明白了打倒一切资本家，实现共产主义天下大同的重要性。

"什么他妈钱不钱的！想当年，老子在《创造球会》里面动动嘴皮子嘴就是几个亿上下啊！"吴穹蹲在操场上郁闷地抽着烟，他所就职的公司目前遭遇了一场不小的财务危机，因而他的工资也便有了大幅度的滑坡。

"算了，别老说这些麻烦事儿了。"月夜笑眯眯地安慰他道，"把你的PSP再借我玩两天吧，我想玩《怪物猎人》了。"

"……借不成了，我把它卖了。"吴穹的脸上一片凄凉的神色。

"卖了？！"月夜一声惊呼，"为什么？"

"这还不简单么，交不起房租了呗。"吴穹无奈地耸了耸肩，"马斯洛需求层次论教导过我们，饭能果腹，衣能遮体才是人类的基本需要。接下来才能考虑别的享受。"

"咳，这才毕业几天啊，你怎么也变成这么琐碎的一个男人了？"月夜摇了摇头

"没办法，穷则志短么……等以后有了钱，我非得买它两台PS3不行，玩一台，砸一台。"久违的笑容又一次回到了吴穹的脸上。

在他俩胡侃的时候，我始终一语不发，只是蜷缩在一棵高大的槐树下寂寞地吐着烟圈。扩版之后，我的稿件质量有了明显下降，始祖鸟主编警告我说，如果再不出精品稿的话，我很有可能会在某一个阳光灿烂的日子离开编辑部，重新打入无业游民大军的内部。

7

我把自己闷在家里写唱片评论。劣质的小音箱正在声嘶力竭地回放着马勒第二交响曲《复活》，这是一首极有感染力的乐曲，以至于我第一次听它的时候，莫名其妙地便哭得一塌糊涂。这一次我听的版本乃是由吉尔伯特·卡普兰与维也纳

爱乐乐团乐曲合作演绎的，指挥卡普兰是一个奇人，他并非是职业指挥家，而只是一个狂热的音乐票友。年轻的时候，他在一场音乐会上被马勒的第二交响曲所深深震撼，从此以后，他便开始疯狂迷恋这部作品，每当得知世界上有某个国家要上演这部作品时，他都会不辞辛劳地坐着飞机赶去现场聆听。后来，他开始拜师学习指挥，孜孜不倦地研究着这部作品的总谱，并最终成功地指挥许多乐团上演了这部作品，录制唱片无数，让我羡慕得几乎要咬舌自尽。

不过话又说回来了，羡慕归羡慕，我要也想跟人家似的那样玩的话，那绝对是不可能的。同样的一件事儿，搁到人家身上叫玩票，搁到我身上就叫不务正业了。拜较为完善的保障体制所赐，人家若是玩砸了的话，好歹还能有口饭吃有个房住，而我要是玩砸了的话，那可就得露宿街头，终日靠喝西北风为生了。

乐曲进行到第四乐章时，我的手机突然开始了欢娱地歌唱，将我好不容易才积累起的灵感瞬间击溃。我恼羞成怒地抓起了手机，发现是月夜打来的电话，在一番短暂的思想斗争之后，我狠了狠心按掉了那个电话。然而片刻之后，电话却又一次响起，于是我便又一次按掉，接下来电话又一次响起……就这么折腾了四五回之后，我终于被月夜的坚韧打败了，于是极不情愿地按下了接听键。

“你怎么老不接电话啊！？”月夜的声音中有着明显的不满。

“小姐，我快被工作弄疯了，今天您老就高抬贵手，放过在下吧。”我哀求道。

“哎呀，别管什么狗屁工作了，现在陪我去开天百货顶层打游戏机吧，我快郁闷死了。”月夜在电话那头不依不饶，“我的保研名额被学院院长的儿子抢走了，学术腐败啊！”

“……可是我也郁闷啊，今天写不完稿子我就等着下岗了。”我在电话这头垂死挣扎道，“实在是出不去啊。”

“行啊，张皇，算你狠。”月夜的声音提高了一个八度，“二十分钟后我在开天百货门口等你，你要是不出现的话，那你一辈子都不用出现在我面前了！你自己看着办！”

我靠，果然是唯女子与小人难养也！我在心中暗骂一声Shit，随后便无奈地关上了CD，三步并作两步冲出了家门。

我们来到了开天百货的顶层，在那里有一个很大的游戏厅。游戏厅的入口处并排摆着五台跳舞机，八九个红男绿女正站上面摇头尾巴晃地群魔乱舞，场面颇为壮观。走进游戏厅的大门，一片欢乐的海洋顿时便淹没了我们。震耳欲聋的音乐，光怪陆离的灯光，玩家们的大呼小叫，它们凝结成一条宽大的彩带，在我眼前袅袅地飘动着，撩拨着我的视线。我感到有些胸闷，然而仅仅是一瞬间之后，无穷无尽的欢乐便涌进了我的体内，我身体里的经脉仿佛是获得了新生一般，不断地向四面八方舒展着，暖洋洋得让人宠辱皆忘。KO！Fight！Prefect！热血沸腾的呐喊声将我这一年来的萎靡一扫而空，我沉醉于其中，视线所及之处皆是一片辉煌。

我和月夜买了二十个币，她来到《头文字D》的机台前与几个年轻人飙车，而我在围着所有机台转了一圈之后，最终来到了《死亡之屋3》的机台前，抄起了那把巨大的来复枪。我投币，一群丧尸便争先恐后地冲到了我的面前。砰砰砰！它们一个接一个地倒下；砰砰砰！它们血花四溅；砰砰砰！它们在我眼中竟渐渐变成了始祖鸟主编的形象，我端着巨大的来复枪走到他面前，用冰冷的枪管对准他肥硕的额头高叫道：“你这个老混蛋还敢不敢再让我下岗了，你倒是说啊？”始祖鸟主编摇摇头，颤抖如筛糠般小心翼翼地说道：“小的错了，以后再也不敢了，真的。大侠您大人不计小人过，放我一马吧。”我闻言大悦，哈哈大笑三声之后便扣动了扳机，恶人主编就像一个面口袋一般，一声不吭便重重地摔在了地上……我就这样沉浸在自己恶毒的想像之中，心中充满了厚颜无耻的快感。游戏的确是一种迷人的娱乐形式，什么烦恼，什么压力，让它们能滚多远就滚多远吧，今朝有酒今朝醉，此刻我需要的仅仅是欢乐，欢乐！



巨大的丧尸警察傲然挺立在面前，我勇敢地迎上，疯狂地扣动扳机，Reload的提示不断出现在屏幕中央，我也渐渐开始慌了手脚。丧尸警察的攻击一波强似一波，我节节败退，象征着生命的灯火也开始逐渐熄灭。终于，鲜血淋漓的GAME OVER开始顺着屏幕淌下，而就在这个瞬间，始祖鸟主编，尚未作完的版面，被单位扫地出门的凄凉场景又一次回到的我的面前，它们看上去是如此的真实，令我不禁狠狠地打了一个寒战。

疯狂落尽，仅留下了一片烟波浩淼的萧条。

我开始迷茫，仿佛一只在烈日下迷路的土拨鼠。在死亡之屋的机台前呆立了半晌之后，我匆匆将光枪插会原位，而后丢下了在《头文字D》机台前聚精会神甩尾的月夜，一个人抱头鼠窜地逃回了家。我拉上窗帘，让劣质的杂牌CD机继续演绎马勒辉煌的乐章。“我来自于上帝，也将回到上帝那里。”感人置深的女中音唱到这里的时候，我的手机又一次响了起来。

“你在哪啊？我在里边都找了你一圈了。”月夜问我。

“家。”我言简意赅地答到。

“……家？”月夜的语气中充满了困惑，“你怎么回家了？”

“我得……赶稿子。”我略微迟疑了一下，最终还是说出了真相。

还没等我具体解释，电话就一下子挂断了，空洞的嘟嘟声塞满了我的耳朵。

8

因为我的不辞而别，月夜已经有很长一段时间都不再理我了。我试着打电话去解释，然而她却总是不接。就这样，漫长的冷战期开始了，而我也正好乐得清净。没有了杂七杂八的吃饭逛街任务，我开始有了更多的时间去赶稿子，与此同时，我还时常给其他时尚杂志写一些乐评，用赚得的稿费贴补我不足挂齿的低廉薪水。我笔耕不辍，每天不熬到凌晨两点我都不会睡觉。由于睡眠不足，我在上班时精神日渐萎靡，始祖鸟主编见状，牛舌状的脸也开始越拉越长，嘴上冷嘲热讽不断。我装作充耳不闻，其实在心中早已经把他想像了死亡之屋中的胖子丧尸，恨不能一通乱枪把他扫成一陀蜂窝煤。

那一日，当我又在半梦半醒的状态中填版的时候，始祖鸟主编又一次鬼魅般地飘到了我的面前，面目狰狞地拍着我的桌子，并且口水飞溅着要让我具备强烈的危机感。霎时间，我的怒槽突然到达了顶峰，于是腾地一声从摇摇摆摆的转椅上拔地而起，把我脑海中储存的所有恶毒语言都一股脑喷向了面前的这个死胖子。在我痛快的叫骂声中，死胖子的脸渐渐变成了十字路口的红绿灯，姹紫嫣红地不断变换着颜色，让我在心头暗爽不已。

我趾高气扬地走出了编辑部的大门，一路向北，没有丝毫的后悔与留恋。死胖子，你以为一个月两千多的收入就可以把我变成你任打任骂的奴隶么？别他妈做梦了，陆地淹没了，我就在海上飞翔；海洋干涸了，我就在天上飞翔；天雷滚动了，我就……我就去别处飞翔。所以死胖子，永远别把你自己当成什么救世主，没有你那点微薄的薪水，老子也不至于就会饿毙街头！

我在车流滚滚的街头踌躇，并最终踏上了开往开天百货的5路汽车。那一刻，我只想再次来到死亡之屋中，将自己的胸中积攒多时的怨气随着子弹一起倾泻而出，把满屏幕涌动的丧尸哥哥们打得鲜血飞溅，落荒而逃。

在开天百货顶层的游戏厅中，我的视线并没有停留在死亡之屋的机台上。因而我刚刚踏进游戏厅的大门，便一眼瞧见了端坐在《头文字D》前的程月夜——自从上次我在这里不辞而别之后，我们大概已经有半个月没有见着对方了。那个时候，她就像半个月前我离去时一样，聚精会神操纵着她的AE86加速、超车、过弯。一个熟悉的身影站在她的身旁，那个身影……果然是吴穹。

我本能地想过去和他们打声招呼，而后再跟月夜诚恳地道个歉。然而在迈步向前走的那一瞬间，许多三流低俗言情肥皂剧中女主角移情别恋的场景却如同过江之鲫一般，齐刷刷地涌进了我的脑海。于是我便停下了自己的脚步，远远地观察起了事态的发展。

吴穹穿着一件宽大的T恤，白色的大底上布满了绿色的圆点，远望过去仿佛是雪地上点点的鸡粪。他始终昂首挺胸地站在月夜的身边，时不时还手舞足蹈地指挥一番。最后，当月夜结束游戏站起身来的时候，他的手还半玩笑半认真地搭上了月夜的肩膀。“这个臭流氓，抽丫的！”我在心中呐喊道。然而月夜的态度却仿佛是抽了我一个嘴巴，她并没有拒绝吴穹的脏手，反而脸上还浮现出了

一个微笑，仿佛是鼓励他还可以再勇敢一些。这对狗男女！我眼前一黑，等到我回过神来的时候，我看到了他们两个人惊讶的眼神。

很显然他们已经发现了我，我走到他们面前，对欲言又止的吴穹摆摆手说："别跟我解释了，我都明白。"

9

我们相约黄昏后，母校大门旁的烧烤摊。数十串光怪陆离的烧烤、四五瓶啤酒，这就是我们最后的晚餐。

"你有半个月没跟我联系了吧。"月夜打破了我们之间尴尬的沉默，"还记得上个礼拜五是什么日子么？那是我的生日。"

我心头猛然一惊，顿时语塞。

"你从来就没有考虑过我的感受。"月夜继续说道，"也许有的时候我确实有点任性，但我也希望你能够迁就我啊。"

"……我有时候确实对你关心不够。"我灌下一口闷酒。

"这个，是他送我的生日礼物。"月夜从提包中拿出了一台崭新的陶瓷白色PSP。

"哦？他不是把自己的都卖了么，哪还有钱送你新的？"我轻描淡写地问道。

"他有了新的工作，公司在深圳，月薪八千。"月夜说，"那个老板很欣赏他，为了能够让他安心跳槽，那个老板一下子就预支了他两个月的工资。"

"原来是背叛的砝码达标了。"我苦笑一声。"说了这么多废话，还是钱让你真正要离开我的。"

"……"月夜低着头沉默不语。

"八千块钱你就把自己给卖了，你他妈还真是物美价廉！"我把一个酒瓶甩到地上，大吼了一声。

"你可以尽情讽刺我，但我并不认为我做错了什么。"两滴泪水突然从月夜的眼中滚了出来，"你无法带给我安全感，无论是精神上还是物质上。"

我顿时语塞，又拎起一瓶新酒猛灌一口，怎么这么苦呢？大爷的，一定是假酒，假酒！

10

我又跑到了开天商厦的顶层去打《死亡之屋3》，在那些向我汹涌扑来的丧尸之中，如今又多出了两副熟悉的面孔——程月夜和吴穹。然而面对他们两人，我却始终无法扣下手中的扳机。"张皇，你这个窝囊废！"我暗骂自己一声，而后便平静地甩下光枪，将游戏的主人公独自撂在丧尸横行的街道上，顶着旁观人士诧异的眼光失落地选择了离开。

后来，吴穹曾给我打过一个电话，他用十分抱歉的语气对我说道："对不起，我知道我很龌龊，我也知道兄弟是作不成了，可是……"

"别跟我装孙子了。"我轻蔑地嗤笑一声，"带着她走吧，努力工作，多挣点钱好好待她，我看好你们。"

扔下电话，我把自己重重地摔在床上，摊开房龙的《宽容》看了起来——和月夜平静地分手之后，我的生活便陷入了一片混沌之中。我终日把自己关在家里，大门不出二门不迈，只是躺在床上看书，一本接着一本，马不停蹄。在余华的新作《兄弟》中，宋钢与李光头这对兄弟同时爱上了一个女人，面对这种情况，作为哥哥的宋钢说道："你放心，我不会和林红相好，我不愿意失去你这个兄弟……"，看到这里，我的心中竟也是一阵唏嘘。

日子依然波澜不惊的划过我桌子上的日历，滞留在书架上的书开始越来越少，我那颗失落的春心也开始被许多回忆填得满满当当——是的，那些尘封的往事一直都没有停止对我阅读的骚扰，它们隐藏在文字的间隙中，而后便会毫无预兆地突然跳出来，随着眼前的那些文字一直来到我的脑海深处，让我颇为不知所措。曾经听人说过，一个人如果开始喜欢回忆并开始变得多愁善感的话，那么这便是他开始变老的前兆。这让我很是黯然神伤，于是时常跑到卫生间的镜子面前，仔细端详着下巴上那些努力钻破我厚实的脸皮的坚韧胡须，疑心我即将从伟大的青春期一跃来到更加伟大更年期。

当我将食品箱中最后的一袋方便面干嚼着吃掉之后，我知道我必须要结束自己的隐居生活了。我迈着有些蹒跚的步伐走出了小区的大门。惨淡的太阳慵懒地挂在天上，半死不活的光芒一股脑地倾泻下来，让我像一个刚刚重返人类社会的狼孩一般惶恐不安。街上的行人从我身边匆匆经过，数不清的后脑勺在我面前晃晃悠悠，其中几个长时间没有清洗的后脑勺在阳光下反射出油腻而粘稠的光芒，让我一阵反胃。

我在小区门口的24小时便利店里买了瓶可乐，店主没有五毛的零钱，于是便找给了我当日的一份报纸。我走出便利店，在阳光下随意摊开了手中的报纸，在本地新闻的头版上，老金的照片突然跳到了我的面前，让我吃了一惊。

"我靠，几个月不见，老金混大了，照片都上了报纸了。"我这样想着，同时把目光移向了照片上的新闻标题——"开发区警方捣毁一非法传销窝点，主要负责人跳楼拒捕"。

我眼前一黑，心中一个声音高叫道："生活，你他妈实在是太幽默了！"

两天以后，市第二看守所的会客室中，我与身陷囹圄的老金隔铁窗而视。老金硬挤出一丝笑容，说："要是光搞传销也还好说，但哥们连带着还犯了点诈骗的事，所以得在里边呆个一年半载的了。"

"……别难过老金，谁能没犯个错误的时候？等你出来以后，我请你喝酒。"我沉默了半晌，最后这样安慰他道。

"唉，都是钱闹的啊！"老金长叹一声，苦辣酸甜一瞬间都在空气中打翻，不是滋味。

现在我终于明白了，钱这东西原来比世上的一切都要好。是的，它好过红河、白沙、骆驼、红塔山、万宝路，好过燕京、青岛、茅台、五粮液、杰克丹尼、十二年芝华士，好过麦当劳叔叔手中的汉堡、上校爷爷手中的炸鸡、冒着热气的卤煮火烧和牛肉罩饼，好过F4、小燕子、周杰伦、李宇春，好过姚明、贝克汉姆、费德勒、阿姆斯特朗、舒马赫，好过贝多芬扼住命运咽喉的最强音，好过科特·科本射向自己脑袋的那颗子弹，好过卢克预言、2001年的大灾难、伊拉克战争，好过最终幻想、勇者斗恶龙、生化危机、死亡之屋、数量繁多的XX传说，好过巴纳耶夫笔下群星灿烂的年代，好过自由，好过生命。



我坐在十七楼的楼顶，十一个空酒瓶躺在我身边死去了，而等我喝完这第十二瓶酒之后，我应该也就会和它们一样，横倒在这个小区的广场上，头枕着一汪鲜血，静静地倾听着围观人群的议论。我的房东挤在人群中，一脸惋惜地说道："哎呀，这不是租我家房子的那个大学生吗？平时看着一个挺乐观的人，怎么说想不开就想不开了呢？不过还好，他已经把这个月的房租提前交给我了……"

然而这一切最终并没有成为现实，第十二瓶酒还没有喝完我便醉倒在了房顶上，一团熊熊的烈火在我的胃袋中翻滚着，眼前也是模糊一片。麦田里的守望者塞格林飘到我的面前，拍着我的脑袋说："年轻的时候，为了一个崇高的理想，可以高贵地死；长大了，为了一个高贵的理想，却卑微地活着。"我一直躺着，像一座倒塌的雕像一般颓唐。夜晚来到了，黑暗像块巨大的石头一般将我压得动弹不得，凝视着头顶深渊一般的黑暗，我感到自己的灵魂正在一点一点地离开身体，我的灵魂越飘越远，它化成一道光芒刺穿了头顶的黑暗。我欢乐！我看到了无数的天使正在金色的云端嬉戏，我嗅到了在百万朵鲜花同时怒放时所弥散出的浓郁香气，我的耳畔又一次响起了马勒第二交响曲终乐章的旋律，一道原光在我的面前慢慢绽开，令我的灵魂沐浴在无穷无尽的辉煌之中。遥远的地方传来了气势恢弘的合唱，我的灵魂漂浮在半空之中，又一次不禁泪流满面。

O schmerz! Du alldurchdringer,
dir bin ich entrungen!
O tod! Du allberzwinger,
nun bist du bezwungen!
Mit flugeln, die ich mir errungen,
in heissem liebesstreben,
werd'ich entschweben,
sterben werd'ich, um zu leben!
哦！痛苦，这无处可逃的痛苦，
我现在已经逃离了你的掌控！
哦！死亡，这能主宰一切的死亡，
如今我已将你征服！
展开我为自己赢得的双翼，
我将向上翱翔，
心中满怀着炽热的爱，
去寻觅那世人难见的光芒！
——节选自马勒第二交响曲　第五乐章"复活"



百花深处

■ SILENCE

来往的车流为这个闹市中的豁口打上了层层的弧光，墙面的涂鸦，简陋的厕所，隐匿在狭小胡同之内毫不起眼的录音棚。就是这样一个地方，却永久的成了北京新街口一道最独特的风景。多少音乐传奇在这里诞生，多少华彩丽章在这里成为经典。潮湿的墙根迎来曾经落魄的音乐大家，昏暗的路面送去内心流浪的乐手。

多少个百年之前，一对张姓夫妇突发奇想，将这一方菜园变作了花园，文人墨客衣袂飘雪，四方而来，使“百花深处”变作觞咏寄怀之所。

多少个百年之后，一个孤单的影子独自倚靠在月下“百花深处”墙根的野草边，轻轻翻出一摞一摞的白纸，上面的斑点字迹记录着过去、现在还有将来经过身边的红粉容颜，她们是这样的悲戚欢笑着，她们是这样款款而来，又淡淡离去。到最后，撕碎的纸堆在他周围舞起了一场午夜悲回的雪，万千个神情絮絮扬扬地飘落，而他，竟是在这稍纵即逝的丛丛追忆中，深深的，痴了……

《秋湖夜月》

（南宋）张孝祥　念奴娇·过洞庭湖

洞庭青草，近中秋、更无一点风色。

玉鉴琼田三万顷，着我扁舟一叶。

素月分辉，明河共影，表里俱澄澈。

悠然心会，妙处难与君说。

应念岭表经年，孤光自照，肝胆皆冰雪。

短发萧骚襟袖冷，稳泛沧浪空阔。

尽吸西江，细斟北斗，万象为宾客。

扣舷独笑，不知今夕何夕？

壹

风，开始起来了。

满地的黄沙飞扬而起，他们化为黄金的旋风，将天地苍茫染成一片辉煌。我在沙丘之间奔跑，追逐着金黄而又涩涩的风，向那天边去。渐渐的，脚下的沙地随着我的脚步声一阵阵地动荡了起来，一声声的响，又一声声的轻。片刻之后，我讶然地停下脚步，却吃惊地发现，脚下的沙丘变作了一只黄灿灿的巨兽，它迈开如顶天柱一般的四足，在骄阳的身侧轰然奔跑，四周划过火星点点的凤凰，啸叫着绕转在它的背上和腹下。

尖厉声声，那些凤凰在不停绕转的光晕中逐渐虚化成了流星满天，金黄的巨兽跑过了沙漠的莽苍，跑过了绿洲的葱茏，却不知何时跑到了烟雨江南。屋檐滴打着江南雨丝的轻叹，桨声灯影里看不见任何的人影，却偏有那隐隐约约的笑声，从每一个暗黄的窗纸后透出。他们是如此的动听，如此的具有着典雅的韵律，即便在我身周的景象又变为冰雪满天的时候，笑声还是如同跳跃的音符，在四周起起落落的倾诉着江南的咿呀吟哦……

我醒来的时候，窗外夜凉如水。偶尔探进的凉风吹动窗帘，在这万物静谧的时分，我遥望窗外群山，只能看见墨色的背脊沉默不语，偶有几点零落的灯火，也如萤虫一般是这样的不起眼。

早秋带着的些许凉意使我突然有些激动了起来。西湖我来过多次，因为我的大姨住在杭州，几乎每一年我都会来。但是没有一次像这回一样，是和六七个同龄人一块来的，除了上学时学校组织的春秋游以外，自行组织的集体出游这是头一回。

我曾经和我的表弟绕着西湖走过整整一圈，喝过那时尚且清澈的西湖水，在盛夏酷暑时节躲在紫云洞里冷得瑟瑟发抖；也曾从吴山后山下来，在暮色中逡巡着胡庆余堂两三米大的招牌字。我也能记得我在非假期的时候来杭州，我姨和姨夫早上去上班，我的表弟去上学，而我在后屋朦胧的晨光里贪玩着一款老游戏《霸王的大陆》，而窗外清晨的人声开始像珠子一样四处错落滚动着，于是江南的吴侬软语和电子音乐下的古战场杀伐彼此揉和，竟然配合得如此默契。我说不清为什么对西湖百看不厌，从很小就向往着将来能够住在杭州，直到现在都从未改变过。午夜的湖滨，午夜的白堤苏堤又是什么样子的呢？一阵欣喜使我居然披上了外衣，兴冲冲地走出了宾馆大门。

我们住的宾馆是在解放路上，离湖滨不远，步行走过去花费不了十几分钟。杭州的市区也和其他大城市毫无二致，午夜的马路间歇驰过幽灵一般出没的汽车，而路口黄灯的不停闪烁也将一两个行人的脚步和放大了的语声变得带点空荡荡的回音。西湖就像一个始终害羞的女子，在丛丛建筑背后推开绿树和湖滨公园的雕塑，一片衣袖，一个莲步，袅袅婷婷地走近再走近。

夜半的白堤，没有了日间熙攘的人群，方才显示出她本身具有的婉约柔静来。今晚没有月亮，一片空蒙之下的西湖如一粒圆珠静躺在三面青山之中，使人也像沉淀入这一团氤氲之中。两个背影站在"平湖秋月"的栏杆边上，虽然没有月光的照射，却仿佛依然给他们的轮廓镌上了一层淡淡的光芒，用一湖的水都作为他们的倒影，无言无声之中，我看得有点痴了。

我是怎么都没有想到，这两个人居然会是霍磊和任雪晴。如此深夜，他们竟然也和我一样因为眷念夜下西子而无法入睡，特地跑到西湖边上的吗？

我带着点欣喜走了上去，拍了拍霍磊的肩。他们看到我的时候，并没有出现我想象中的不安，反而是任雪晴笑吟吟地问我："怎么没有发现，还有一个夜游神呢？"

他们两个都是我的高中同学，和我的关系都很好。霍磊是我同寝室的室友，长满一身运动细胞的他总是会把我们带到各处去玩，打保龄，打桌球，在游戏厅的跑马机上教我们怎样下注才能赢得更多的代币。我自从初中那段短暂的时期以后，因为学业一直都远离着游戏，但是霍磊带着我在学校周围的游戏厅里转，那些激烈的射击游戏和过关游戏却又把我慢慢推回到游戏世界里。我自然也没有料到，游戏将来会是我苦闷之中一个光明的出路。而学校的操场，每天下午总少不了霍磊脚下运球或者单手投篮的影子。高二开学的第一天晚上，就是霍磊把同样睡不着的我拉着翻墙出了寝室楼，在外面街上乱逛，甚至跑到了江堤上去看午夜的长江。从小时候起，我就莫名其妙地对夜晚的大江大河有一种恐惧感，尤其像长江这样在夜里看来和天空完全连为一体的时候，我好像总是会担心在那一片虚空里会探出一个巨大的水怪，占据半个天空的脑袋盯着我。以后虽然没有这种幻想了，但是对着夜里似乎望不到边的长江，依然会不安，所以那回我很快就催着霍磊回寝室了，因为不好意思把真正的原因说出来，只好推说是夜里风冷。结果，因为那一次晚上溜出寝室的经历，霍磊就根深蒂固地一直认为我的身体很弱，在我高二那一个学年里，霍磊几乎就像哥哥一样照顾着我。

任雪晴又是不同了。高中刚开学，我母亲帮我送去了被子，我们报道以后要去寝室楼，因为不知道怎么走，就问了一个路过的女生。"嗯，那边。"她指了指，用带着些许鼻音的普通话告诉了我们。不知道为什么，这短短的一句话却总让我记忆深刻，也许从小学开始，我的同学们除了上课很少有说如此标准的普通话的缘故吧。等到正式上课，我才知道这个给我们指路的女生是我的同班同学，而且就坐在我的后面。任雪晴和她的同桌秦悦一样，都是在同龄人中间较为成熟的。只有她们敢带头在学校里穿起那个年代还很少见的吊带裙；也只有她们，在教师仍然提防着男女生距离的年代，将校园风月展现给每一个学生看，让我们少年时代天真的幻想长久地困扰着我们。

"我们刚才还在说，像这种经常跑到江啊，湖啊边上，一站就两三个小时的事情，同学里面好像只有我们干得出来。"

任雪晴又现出了那种很鬼的笑容。我一怔，过了片刻才想起她的所指，却只好尴尬地一笑了。至今还能记得，在学校广播里流出一个奶声奶气的声音时，参加夜自修的同学是怎样含笑看着我的；至今还能记得，每天下午放学或者晚上夜自修完毕，我是怎样等在比我们低一年级的教室楼梯边上的。

"说实话，你退学到底为了什么？学业不好吗？不可能的，你忘了那次你的化学还考了高分吗？"霍磊朝我挤了一下眼。这让我想起，高一下半学期某个晚上，我们两个寝室的四五个同学在霍磊的唆使下，从底楼某间高三学生寝室坏了的窗口爬出去，到油印间去偷印坏了的考卷。回去路上再次从底楼窗口爬进去的时候，单独住在那间寝室的高三学生惊醒了过来，质问我们是谁。还是霍磊装着很流氓的语气恐吓了他，那个高三学生一边嘀咕一边居然又睡着了，甚至开始说起听不清楚的梦话，我们的笑声差点吵醒寝室楼监管的王老头。偷了考卷之后，我们靠周浩在另一所市重点高中的初中同学把考题做好，然后大家根据平时的成绩分配好了"分数线"。然而在正式考试时，我们却普遍没有遵守约定，纷纷提高了自己的成绩。好在是集体都考得较好，而且故意错的地方也各不相同，我们教化学的班主任非但没有起疑心，反而认为是她教学有方。实际上，我虽然因为讨厌理科所以导致理科成绩一直很低，但并非是学不好。中考的时候，对我语文成绩最寄予厚望的班主任万万没有想到，我语文成绩只考了个中等偏上，反而是以前经常不及格的数学仅仅因为答题不规范被扣去了一分。我的高中是一所理科特色的市重点高中，而我却一心只向往文科。于是，在上夜自修的时候，其他同学都在老老实实的学习，偶有偷懒不过偷偷看点文艺的书，而我却是正大光明的似乎在那边做着功课，实际却在书写着稚嫩的小说。当时我向我父母提出退学的借口是理科学不好，而且加上我是借读，与其被劝退不如自己提出退学。一直以来，我对这个理由深信不疑。然而，在家做着文学梦的那三年，除了有过一年去当导游以外，其他的时间几乎都是在MD和PS游戏中度过的。



"呵呵，还用说吗。当然是为了那个'嘘'了。哈哈……"

任雪晴取笑的表情在四周一片山影朦朦中变得无尽虚化了起来，好像整个西湖的水开始荡漾，在我面前折皱，反射着无数的湖光……

贰

"我也很喜欢买书的，虽然家里的书还不是很多，不过我每周都要逛书店的哦。"她说。

从高二我们学校搬到宝山去以后，随着环境的改变，原本旧校园那种封闭沉寂的氛围荡然无存，在不规则而充满现代感的教学楼里，学生开始变得活跃。那一次高三的校刊主编焦刚把自愿参加校刊编辑的学生叫到了一起。由于我们的教学楼是环状结构，来自于三个年级的编辑记者们很奇异的全部都站在了二楼的楼梯拐角召开了第一个编前会。两个高一的记者几乎是最活跃的，其中一个笑容不断，左边脸上就算是说话都会隐隐现出一个酒窝。而她呢，说话时，会不自觉地把头扬起来，像是有无限自信一样。回到教室后，同样作为校刊编辑的任雪晴跟我开玩笑，问我对哪个小记者更有好感。

"我也练过气功。就这样把腿盘起来，身子坐直的作深呼吸。恩，是叫盘坐吧。"她说。

和记者沟通分派采访任务的工作交给了我，因此我经常会跑到一楼高一教室门外，把她们叫出来。那个爱笑的记者自己永远笑容不断，却取笑我不怎么说话，只会傻笑。而她却俨然是三个人里面话最多的，而且跳跃性很强，经常漫无边际地从校刊工作跳到了闲话上。然后，又是那样似乎很自信，又似乎自己完全不察觉的，把头抬起来，抬起来。

"我打算从明天早上开始去晨跑，你们有谁愿意一块去的？"她说。

我，焦刚还有她一同跑在了街上。我们从居民小区一路跑到临江公园，亭台竹林高低错落的从身边如流水经过，直到长江在白色的江堤下静静呈现，方才停下休息。我想起昨天任雪晴在编前会上为我"踊跃"报名的起劲样子就哑然失笑。但是我没有想到这个自说自话的笑容会落到她的眼里，并且问我在笑什么，让我十足的尴尬了一回。过后不到一个星期，当我刚刚发现晨跑由三人变作两人的时候，愚钝的我竟然是在几年之后方才知道焦刚的退出晨跑，也是任雪晴背后使坏的作用。

"下来啦！傻瓜！"她说。

我在二楼教室走廊的栏杆上习惯地倚着。因为环形教学楼的建筑特点，我可以在走廊上直接看到一楼高一教室里，她会随着广播里音乐的旋律，一个人踩起了舞步。那一天下了点小雨，加上我刚看了整整一节课有关美学的书，脑袋尚且有点昏昏沉沉。我只看到她向我挥手，只是朝她笑了笑，却完全没有发现她手中的卡片。等到她无奈地叫我，我这才急急忙忙下楼去。她给了我卡片之后，上课铃就响了。此后的一节课，我如坐针垫一般的躁动不安。卡片上画满了各种简单的图案，星光飘满了整个白昼，而那歪歪斜斜的一行彩色小字"Don't break my heart"却也在划过天空怒放着的那一蓬流星中绚烂着。我们的校园和寝室楼是完全分开的，要步行十分钟走到一片居民



小区，才能回到寝室楼。那天和往常一样，我和她一块走在回寝室楼的路上，现在我只依稀记得我有些话无伦次不断重复着“你以后惨了”这句话。然而，生性木讷的我，从第二天起，除了夜自修结束后重复在楼梯边上静静等着她从教室出来的每日例行功课以外，竟然不知道怎样变得特殊一些。

“以前我听他们提起过自己的男友，说是像丈夫一样的感觉。我完全不懂是什么意思，现在有点明白了。”她说。

那个周末是任雪晴的生日，除了邀请我们几个最要好的同学以外，也把她请到了任雪晴的家里。那个夜晚有着混乱的氛围，周浩在酒精的作用下又哭又笑，而霍磊却从来没有表现出那样虚弱的样子，抚着头在沙发上躺着，勉强看着电视。酒花香将整个房间变得朦胧了起来，我把她叫到了后面的庭院，笨拙地问着她对我的感觉。那天完全没有旖旎的烟月，有的只是楼上住户窗间透出的一点闪亮的光，艰难地给我们所处的这个角落打上一些柔和的微光。当我把嘴轻轻放上她的嘴唇的时候，天真的我们只是这样简单的触碰着，有一些柔软，又十分的激动，却没有太多的兴奋。在卧室里，我在床边坐着，握着她的手，听着她说出上面那句话。她只是闭着眼睛，并没有睡着。外面传来他们的嬉笑声，也许自己都不察觉有些醉意的我，居然把门打开，朝他们做了一个噤声的动作，“嘘……”

“你快点，我还要回去准备做笔记呢。”她说。

江堤之上，潮湿的江风吹乱了我们的头发。夕阳被云层推到了遥远的对面，并不十分绚烂，却有一些绮丽的淡漠，静静望着近江堤处无数泡沫塑料和绳网上下起伏，离岸十几米一座残缺的碉堡被江水冲洗得黝黑发亮，而渔民搭建的简易帐篷上帆布却如同舞动的花舌猎猎响个不停。每天傍晚都要到江堤上走一走的我们，无形中产生的一些变化我根本没有意识到。我没有意识到她从什么时候开始会带着书本一块去散步，会把书放在江堤的围栏上翻一下。我也没有意识到从什么时候开始，我们唇间的触碰越来越短暂。那天我像是戏弄一样，仅仅是把脸贴在她的脸上，指着横跨过长江的闸桥说着我完全记不得的幼稚的话，那天我们例外的并没有亲吻。

“下来啊！傻瓜！”她说。

那是在她对我说出我们并不合适之后的两个星期。我又看见她在挥手，只是这一次我甚至怀疑她在呼唤别人而不是我。我依然还是很快的跑下楼去，只是这一次心中已经很平淡了。第二天是校合唱团参加市内的一个歌咏比赛，她当随行的记者，怕忙不过来，便邀我同去。第二天在市区另一所高中，阳光将校舍映照得非常漂亮。中午的时候，带队的老师将大家带进了一个快餐厅，每人发了一个汉堡、一对鸡翅和一杯饮料。我和合唱团成员陈杰一起坐在门口，春天的阳光将人照得生起了困意，而我却不知为何感到有些疲惫，仿佛要爬过一座山，却在快要翻过山顶时没了力气。

那一段时间，我每天中午总要到学校的图书馆看书，成篇的铅字汇成一道道冰凉的水流，在我脑袋里沉沉流下。我总是要坐到四周沉寂如石，方才在管理员的催促下起身回教学楼。走在路上，阳光让我有阵阵的不适。

那一段时间，我整个夜自修都变作了我练习写作的时段，有一次学校停电，我们的夜自修改在寝室进行。在第二节夜自修即将结束时，我很用力地在本子上点下了一个句点，我第一篇超过5万字的中篇终于写完，但我却觉得淡然无味，以后竟然从来没有再去看过。

那一段时间，提交退学报告以后，我开始连课都不好好上了。那是一个细雨菲微的下雨天，教学楼里响彻老师们杂乱的讲课交响，我骑着同学的自行车，在雨中漫无目的的闲逛着。车轮弯弯扭扭的滚上了江堤，在薄薄雨雾中，过于熟悉的江面变得平淡无奇，一样上下起伏的渔网浮标，一样黝黑发亮的碉堡，一样猎猎飘举的帆布，竟使我生生厌倦了起来，没呆多久就回学校还是听了一节语文课。

离开学校的那天，是有不少同学送我的。霍磊很用力地拍了拍我的双肩，而任雪晴，只是在一边帮我提着书包，微笑而没有说话。

而我，再一次见到她，居然是在到北京赴游戏杂志社工作的那一天。我走出火车站，从人流里发现了在清华读研的焦刚，寒暄了几句以后才发现，她竟然默默的站在焦刚身后，焦刚是来车站接她的。焦刚给我留了一个电话，说都在北京有事可联系。某一个赶稿的夜晚，我成篇累牍的抄着《FF8》的台词，脑袋有些昏沉的我一边喝着水，一边无意中从钱包里翻出记着焦刚电话的这张纸。我看了看上面这组陌生的号码，手放在了电话听筒上片刻，最后还是收了回来，继续那拯救巫女的幻想历程……

叁

我笑了，我只能笑笑。退学在家的这两三年，高中生活逐渐被抛离，我从每天艰苦的练着笔杆，直到抓住每一个可能的时间在游戏世界里独享精神的世外桃源。然而直到之后的几年内，我还是会时常梦见在上课，还是在每一个梦中试图逃避。

“那你们呢？又是怎么回事？呵呵。”

我用的这个转移矛盾的方法居然使霍磊不知该怎么回答了。却还是任雪晴大大方方笑着回答我：“我们是兄妹啊。”我一怔，这才想起在我们高二那年，曾经流行过一阵结金兰的游戏，不少男女同学都以兄妹相称。在那个年代里，尚且不存在如今网络上男女之间兄妹相称的迂回游戏，有一些同学确确实实很单纯地在照顾着他们的妹妹。然而，霍磊和任雪晴，却没有人能够说清，他们对处的位置究竟会是什么性质了。

也许是过于宁静的湖面风色，也许是终究到了半夜，我们都有些疲倦，一时之间三个人都没有说话，只是站在白堤这个观景最佳的地点，望着一片氤氲的湖心。

第二天一早，只睡了三四个小时的我们被其他人叫醒，虽然刚开始觉得起身很困难，但是当走出宾馆门时，精神却陡然振奋了起来。我们在路上肆意地走着，大声说笑，因为不注意，并排走的六七人经常会挡住后面的骑车人，因此受了不少卷舌的杭骂，而这里面最喧哗的要数樊鸿翔。

他是周浩的初中同学，这次也和周浩一块加入到杭州之行的团队里来。他足足有1米90的个子，但是行为举止却似乎带着些稚气。在火车上他是那样忘我地玩着GBC，战斗胜利后发出的大呼小叫让车厢内其他旅客都注视着我们。他比较容易出汗，所以在腰带上别了一个塑料袋，放着毛巾。因为要发扬风度，他主动帮任雪晴提东西，也将放水的塑料袋别在了腰上，不知道什么时候起，他的皮带上竟然挂满了一圈塑料袋，这个滑稽的样子却让他很得意。

走在湖滨，熙攘的人群托出亮光晃眼的西湖。和我小时候相比，西湖这时已经被斑驳迷离的各种游船充斥，甚至还有长长的“水上列车”在各个游船码头之间穿梭，令我感到很不适应。我们沿着湖滨六公园，从苏小小亭走上了断桥。他们照例是要在断桥上留影的，好闹的樊鸿翔撺掇着任雪晴拍了一张“白素贞遇许仙”的照片，樊鸿翔的怪样子引得边上的游人都格格轻笑了起来。我们爬上了栖霞岭，一直到塔边。山路上的碎石路面比较的难走，准备不足的任雪晴没有想到我会带着他们爬山，只穿了一双平底的皮鞋，在经过一个小坡时霍磊和樊鸿翔同时伸出手去，任雪晴顺势抓住了樊鸿翔的手，拉了上去。在前面带路的我，当时根本不会看到，霍磊已经有点不自在的脸色。

我万万没有想到的是，紫云洞居然因为维修而没有开放，这么一来，我在他们面前宣扬了很久的“天然空调”也成为不了现实。但是走了一路的山路，他们都有点累了，也只好在紫云洞门口坐下休息。

周浩坐在我的边上，问起了我这几年在家里搞写作有什么进展。我尴尬地笑一笑，因为没有生活阅历和社会基础，闭门造车所写就的只不过都是空中楼阁而已，根本经不起检阅的。他的这个问题让我想起了刚开始在家中的一年，我是如此刻苦在练着写作。在那年夏季最热的日子里，我特地跑到没有空调的卧室里，风扇也不开的埋头写作。汗无休无止往下流，而我却在一个个歪扭的字里面静下心来，似乎有一股舒适的凉气也同时往下沉下来。然而，每当我兴冲冲打开文学杂志社的信封，发现里面几乎是如出一辙的退稿信时，也会有另一股凉气下沉的。于是，我在退学两年之后，尝试着去旅行社当了导游，但是因为性格并不适于

和人打交道，最后还是放弃了这个职业。剩下的这一年，几乎都是用游戏在麻醉着自己，因为根本不知道自己出路在何方。我很快转移了话题，看到霍磊和任雪晴在那边用绳子玩起了挑花样，没想到对运动有着极高天赋的霍磊在这个游戏上也同样有不低的造诣，居然跟任雪晴十几个来回都没有分出胜负。

“你们就玩这个好了，待会要下起了雨就有意思了。”樊鸿翔在边上打趣道。

我们那边从小流传着一个说法，是说只要一玩挑花样天就会下雨。霍磊抬头看看樊鸿翔，笑笑没有说话，但却因为这个分神不小心挑错了次序，输给了任雪晴。霍磊站起身来，指着樊鸿翔笑着说：“行，你小子害我输了，今天非要你请客不可。”

没有想到，戏剧性的一幕却真的发生在我们走在苏堤的路上了。上午还带着阳光的天中午变起了脸，樊鸿翔在那边大呼小叫地说要被他言中了，我们纷纷对他表示着不屑。然而，突然间头顶开始坠下一点水滴来。樊鸿翔在那边站着，还保持着刚才指手画脚的样子静立片刻，然后很夸张的抬着手跑到我们面前，兴奋地叫道：“看看，这是什么？雨，知道吗？伊乌——雨！”他说出拼音的时候声音还拐了一个大大的弯度。

“哼。那还不是你乌鸦嘴给害的。”任雪晴把他的手推回去。

“什么啊，那都是你们挑花样挑出来的。”樊鸿翔突然把手上的雨水往任雪晴脸上一抹，飞快跑开。两人在苏堤上肆意的追赶嬉闹了起来，这个时候，我才真真切切看到了霍磊不悦的脸色。

中午，我带着他们去找西湖边上的饭馆，楼外楼菜价太贵，我们根本去不起，只好去另一家我以前去过的离岳坟不远的饭馆。由于我是好几年前去的，已经有点记不得具体的位置了，走了一段路后，我发现大家已经累了，便让他们在一个路口休息，我先去找找位置顺便先定下包间。我没想到任雪晴倒反而精神还好，居然追上来跟我一块去找了。我们一路闲聊着，任雪晴问了我一个比较突兀的问题：

“你说，如果你有机会出国留学，你想去吗？”

“我不想，我还是喜欢国内。”

“呵呵，那么说，如果我说有可能要出国留学，你一定劝我别去罗？”

“为什么啊？还是去的好啊。”

“呵呵，你这人，刚才不是还说喜欢国内吗。”

“那是我不可能有这个条件。如果有机会去国外，不为了什么，至少镀镀金，增加点学历阅历总是好的啊。你要真有这机会，那赶紧去啊。”

“……”

因为找到了那家饭馆，我并没有注意到任雪晴欲言又止的样子就跑进去。西湖边上的饭馆挤满了人，所幸是有一间包间的客人刚结账离开，我让任雪晴先进包间等着，然后跑回那个路口，把他们都叫来。他们在路口也许都饿了，几乎都坐着等着，最夸张的是霍磊，居然爬到了一棵较矮的树上坐着，而樊鸿翔却似有无穷精力，站在树干边上和霍磊逗着乐。

我不得不承认，选择这家饭馆是一个天大的错误。菜价贵尚且不论，味道也比过去差了很多，并且吃完饭后最不愉快的事情也发生了。因为昨天我们是晚上到的杭州，加上走了一上午的路，午饭后都有些疲倦，他们开始坐着打起了盹，只有我和周浩还在闲聊着。但是，这家饭馆的老板娘却突然走近门来，催促我们立刻结账走人，并说这边不是旅馆，不允许在这里睡觉之类的话。我们从来没有见识过这样霸道的饭馆，我和老板娘理论根本不起作用。一边心头火起的樊鸿翔一直没怎么说话，突然骂了一句把手上的两枚硬币砸到了老板娘的身上。怕事情闹大的我和霍磊同时站起身来制止了他，气焰嚣张的老板娘叫嚷着要打电话报警。当过一年导游的我深知在很多风景区有着很强烈的地方保护观念，尤其是向来不怎么喜欢上海人的杭州人，一旦上海游客和当地的商贩发生了冲突，结果难免会吃更大的亏。我无暇多解释，立刻结了账，将他们都劝出饭馆。也许是酒精的作用，樊鸿翔脾气惊人的火爆，还在叫嚷不停。霍磊把樊鸿翔拉出饭馆，也许是樊鸿翔挣扎的时候肘撞上了霍磊的下巴，霍磊推了樊一下，没想到樊没有立稳，额头撞上了路边一个石牌坊，红肿了起来。霍磊慌忙上去搀扶道歉，这一下却似乎让樊鸿翔酒醒了不少，只是在那边揉着额头，却并没有对霍磊发火。倒是任雪晴见状上去用手帕帮樊鸿翔敷着额头，并连声责怪霍磊。我看见霍磊站在一边，脸上阴晴不定。也许是觉得这次错全在我不该把他们带来这家饭馆，我看着霍磊，隐隐觉得有点难受了起来。

尚未完全脱离少年时代的我们，即便是中午如此不愉快的阴影也不能影响我们太久。下午我们去了六合塔，远望一片雾气中的钱塘江，心情又都放开了不少。等到走到虎跑时，他们又开始互相的打闹了。我把他们带向滴翠崖梦虎的雕塑，但是竟然走错了路，眼见穿过一道游廊，居然走到了一条死路上。我习惯性的应变思维立刻谎称这道月洞门里的花坛本是李叔同疲惫时坐着休息，并酝酿诗句的地方。他们赞叹之余，我却暗暗好笑，在游客面前带错路不动声色地用编造的典故来掩饰，本来就是我当导游时学来的一招技巧。看着他们肃然起敬并且开始高谈阔论的样子，我终于忍不住笑了，告诉了他们原因，结局自然不免一顿笑骂。随后，我们再从中轴线的景点一路走上去。走在滴翠崖石阶的时候，任雪晴和樊鸿翔正走在我面前。两个人不即不离地并排走着，并且随意谈笑着。脚步声错落的节奏，四周上下抖动的山道却忽然变得模糊了起来，好像在什么时候也出现过这样的场景。直到走上了滴翠崖，他们纷纷在“梦虎”雕塑边拍照的时候，我方才想起是什么时候也看到过这样熟悉的两个背影的。

那是在高中，我在学校附近闲逛的时候，会偶尔看到任雪晴和高年级的吴爽在我面前散步，也是这样若即若离地并排走着，也是这样随意地谈笑着，我听不清他们的话，只是感觉到那会是一些不拘形迹的打情骂俏。吴爽据说是我们学校出名的流氓之一，在他刚进学校就跟着高年级的流氓干出过一件惊天动地的事情。某一天晚上，他们七八个人抄遍了男生宿舍楼每一间寝室，几乎所有人都乖乖的向他们交了一些“保护费”。由于这件事情是发生在我们考入高中的前一个学年，并没有亲身经历，不知道真假，然而吴爽和他一个来自



山区的同学陈中卫不能招惹却是很多学生都知道的。我们开学没有多久，陈中卫由于住在同一层的关系，到我们寝室借开水，并向我打听坐在我后面那个“很嗲”的女生。那个时候，我和周浩合伙戏弄了秦悦一次。我们说有一个高年级的帅哥对她有好感，而且很巧的是名字也有一个“悦”字，叫做“艾悦”。说完这句，精明的周浩立刻逃到了外面，而抱着头的我却尝了一番秦悦指甲掐人的利害。秦悦是我们班上最漂亮的女生，同时也是最让人感到“恐怖”的女生，她指甲掐人的功夫像流感一样传遍了几乎每一个男生，高兴时她会站在教室门口故意堵着男同学不让进门。但是一旦她心情不好，脸色阴沉，谁和她说话都会自讨没趣。任雪晴却一直那么的性格温和，对人亲切，因此在班中人缘极好，然而她又总是十分维护着秦悦这个同桌，一旦听到其他女生在背后议论秦悦，性格温和的任雪晴却会给他们难堪。不知道从什么时候开始，她们两个开始和陈中卫还有吴爽交往，学校附近经常可以看到他们四个人结伴而行的样子。她们的穿着也是从那个时候开始变得大胆，背后的谣言满天飞，甚至还传说他们这两对都已经发生过了男女关系。我和任雪晴的关系较好，有时候会被拉着一块去学校商店买冷饮，正在商店买东西的吴爽对我的打量令我心里发毛，好在似乎吴爽也知道我们只是一般的好朋友，并没有找过我的麻烦。然而秦悦那边就不对了，我们班上的体育委员有一次跟秦悦开了一句不当的玩笑，当天中午就被叫到陈中卫的寝室，走出来后脸上很明显有一道红印，并且今后再也不敢对秦悦油嘴滑舌。

本来秦悦和任雪晴因为自己交往对象的缘故，和班上其他女生并不合群，总是四个人在外面到处逛，但是发生了一件事后，这种局面却荡然无存。那是一个下着大雨的周末，不慎坐过站又没有带雨伞的我，当时不知道出于什么心思，居然不知道再坐公车回去，就这样顶着雨走到了学校。当浑身湿透，自以为很悲壮的我走进教室里，却骇然发现教室里并没有多少同学。听他们议论才知道是班上一个女生突然心脏病发，被同学送进了医院。较为传奇的是，这一天之后，这个女生就没有再来学校，在家里休学了一年多，而我也再没有见到过她了。那个混乱的雨夜发生的事情还不止这些，在第二节夜自修时，不见踪影的秦悦好像也有点被雨淋湿了，但她却好像没有注意到自己已经淋湿的衣服，还在走廊上脸色铁青的来回走着，过了几分钟突然咬牙用拳头狠狠砸向窗玻璃，一阵晶花乱绽中，她的手背已经一片血肉模糊。这下子剩下的几个女生又上演了一场手忙脚乱把同学送到医院的戏剧。秦悦的手在医院里缝了六七针，留下了一道永远也消除不了的伤痕。而从那之后，她和任雪晴的关系突然交恶，秦悦和另一个女生交换了座位，并且经常背后甚至当着面用难听的字眼骂着任雪晴。而任雪晴却总是装着听不见，只是带着一贯的笑容和别人说着话。那段时间，他们四人的组合也完全拆散了开来，我在校外经常看到任雪晴和吴爽同行的样子，而秦悦和陈中卫，却似乎断了交往……

我们在茶室里坐下休息，银耳莲子羹的滋味甘冽爽口，落地窗外“天下第三泉”的字样静静镌刻在池子上方，已经变得很稀疏的雨水滴打着一片绿影，令人如放骸方外。茶室内任雪晴和樊鸿翔谈笑的声音比较的放肆，甚至带着不少的嬉笑意味。我皱了皱眉，回过头看看霍磊，却看见霍磊笑着和周浩在谈着篮球。这两处的语声好像在比较着高低一般地往上攀爬着，过了几分钟，霍磊仿佛说到激动的地方，竟然用手拍了一下桌子。任雪晴和樊鸿翔停止了谈笑，看着霍磊，其他游客也好奇的盯着这边。我不知为何，自己都能感觉到脸色异常的难看。

“不管到哪里，都要吃一顿肯德基，这是我们的规矩。”

晚上樊鸿翔和周浩撺掇大家去吃快餐，也许是中午不愉快的经历让大家还有些后怕，所以基本都同意了这个毫无建设性的方案。在肯德基店里，我故意和周浩、任雪晴还有霍磊坐在一张小桌上。我和周浩不停插科打诨着，然而，不知道是否有意，任雪晴总是话里带刺的有点针对霍磊。过了一阵以后，霍磊站起身来，独自走到了外面。

那天晚上霍磊带了很多熟食和一打啤酒回了宾馆，叫上周浩和我在房间里聊天。他没有问其他人的行踪，我也没有办法告诉他，任雪晴和樊鸿翔还有其他几人去了湖滨夜市。霍磊酒喝得太多太急，十二罐啤酒几乎有八九罐都是他喝下去的，他几乎是在我们毫无准备的情况下，突然冲到厕所里蹲着呕吐的，而且更令人吃惊的是，居然还有一点很淡很淡的血丝。我和周浩一边拍着霍磊的后背，一边互相看了一眼，我不知道我担忧的眼神在周浩眼里会是什么样子，但周浩的表情却是在担忧中又仿佛夹带着其他一些什么……

第二天在孤山，我们在西泠印社的旧址游玩拍照，任雪晴过来问我：“我记得你以前学过一阵篆刻的，现在还给人刻章吗？”

我没有料到自己会这样回答：“没有再学了。再说，就算在学，我也不会随随便便给人刻章的，任何人都可以。”

任雪晴没有说话，看了看我，随后就笑着帮其他人拍照打闹去了。

下午在人头攒动的灵隐寺，无数香客和游客熙攘成一片人潮和幻光。在佛祖仅仅比天安门城楼低0.1米的庄严法相之下，任雪晴很虔诚地跪下去，跪下去。随后，在灵隐寺外飞来峰弥勒佛大肚能容容一切世事的慈祥笑容之下，任雪晴很平静地告诉我们，她已经做好了准备，要出国留学。这次和我们一块来杭州玩，也是想在出国前和老同学们再聚一聚而已。当天下午，她首先回了上海，我们这个原本预定三天的行程，他居然都来不及走完。

随后的一天，我们去了龙井，在茶农家里赏着炒茶的清香，又在云栖竹径坐在一片清叶丛中。在即将离开杭州的时候，我带他们爬上了吴山最高处的“江湖汇观亭”，整个西湖如一方明眸，款款向我们送着无限的风情。霍磊望着西湖，似乎有点出神。樊鸿翔却无知无觉，好像什么都没有发生过的聒噪着，我一开始还是假装着随口应和着他，却终于失去了耐心，走到了下面一层。然而，我所看到的是周浩不知何故坐在下面，皱着眉看着我，好像在审视一个从未见过的怪物一样。

坐了两个小时的火车，我们终于回到了上海，这几天游玩带来的疲倦也如暗潮悄涌。大家在广场告别，但是周浩却说他不回自己宝山的家里，而是要跟我一块到市区亲戚家里。我们坐在公交车上，外面城市的绘卷总是这样单调而又迷离的变幻无方着。

“你知道吗，这次已经是霍磊第二次喝醉了。”

“嗯，以前高中的时候他醉过一次。”

“你知道他为什么喝醉吗？”

“这我不清楚了，不好问啊。”

“……那是因为你和你的那位小记者要来之前，任雪晴心情不好的缘故。”

“哦。”我有点出神。

周浩看看我，摇了摇头，从包里取出一个东西给我。

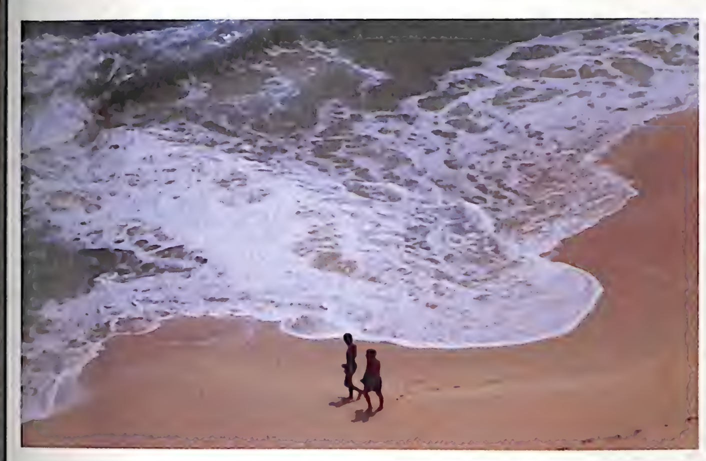
“这是什么啊？”我仍有点出神地问他。

“你自己看好了。”

青田石的凉意侵入我的指尖，石面上分别用阴阳文刻着“雪”、“晴”两个字。我一呆，方才想起这是我高一学篆刻时为一些同学刻过的章，而任雪晴的这一方几乎是我那个时候最得意的作品。

“嗯，这是我以前给任雪晴刻的章，怎么在你这里？”





“她在杭州送给我的，说是要出国了留一个纪念。但是我想她的意思还是留给你。”

“这……是干吗？”

“唉。你真的是很迟钝。这几年来她一直把这枚章随身带着。”

“……”

“另外，她一直不让我告诉你。她和吴爽根本就没有在谈朋友，是她不愿意。你从高中退学一走，她就立刻和吴爽断了。”

我呆住，我彻底的呆住。我看看周浩，他的表情似乎带着点奚落，又似乎带着点同情，在我面前轻轻摇晃着，逐渐融化开来，而我，却在这恍惚里慢慢把自己迷失……

肆

“嗯。那边。”她说。

那是一个炎热的下午，我和周浩帮着她把一张替换下的书桌从她的寝室抬到了储藏室里。她很快给我们准备了毛巾擦汗，又把买好的冰镇饮料倒入杯子里。

“哟，好像没其他的杯子了。你就用我的吧，不嫌我脏吧？”

我笑笑就举杯喝水。杯沿上有一点淡淡的口红香气，我感到有些不妥，喝了一口就把杯子放下。寝室里其他女同学都在忙碌着，毕竟女生楼是不允许男生进入的，我们只是趁着监管老师不在被拉来帮忙的，有些坐立不安的我坐了没多久，就拉着周浩离开了。

“你还是下车回学校吧，我借给你钱就是了。”她说。

在公交车上我们并排坐着。我告诉她这个周末小记者不回家，在学校里住着。她看穿了我的心思，笑着要我回学校，不要错过这个难得的机会。我露出了为难的神色，她甚至也能猜到我每周的零花钱都用在了买书上面，就从自己的钱包里掏出了50块给我，随后笑吟吟地看着我兴冲冲下了车。那个周末，寝室里似乎总有着一股烤肉时烧红了的钢签味道。白天我和记者在临江公园以及宝山的商厦里乱逛，晚上我独自一人睡在寝室，喜悦冲刷尽我一切睡意，我平躺在床上，望着黑暗中放着白光的天花板，仿佛那里有无尽的吸引力一般。

“嗯？都结束了吗？我睡着了。”她说。

那个夜自修上，我原本以为她只是随口一说，没想到她却当真要和我一块出去玩。那个时候恰逢期中考试阶段，每天的复习把我弄得很烦躁，而她则是属于平时就算松松垮垮不需要多作复习就能考好的人。我和她说好，我先下去，然而在校门口等了十几分钟还不见人下来，我偷偷地又溜回了教室。没想到我刚进教室却引来了一阵笑声，而她人却不在座位上。原来我刚溜出去，就有巡夜的老师进来了，她替我编了一个谎，说是我拉肚子。等到老师离开这一楼层了，她也溜了出去，而我却又风风火火冲了进来。我们坐车到了市区，闲逛了一阵，对学生来讲，似乎并没有多少晚上的娱乐可以选择。最后我们还是找了一家电影院，看通宵场的电影。那些片子也基本都看过了，无非是《逃学威龙》之类的香港片。她先靠在椅背上睡着了，闪烁的蓝光不断在她恬静的脸上拂过。我在中间也睡着了，被枪战声吵醒时发现我们的头居然靠在了一起，急忙坐正了身体。这场通宵电影看得我们疲惫万分，这次逃学的经历似乎也没有想象中那么好玩。早晨还没到散场时我叫醒了她，我们睡眼惺忪地在早点摊上喝着豆浆，目光都有些呆滞。我们又在淮海路上走了一圈，早晨骤响骤轻的自行车铃声以及橱窗内尚且披着一身夜衣未褪的模特令我们觉得索然无味。我们坐上了回学校的公交车，在车上最后还是靠着睡着了，不过都没有觉得有任何的不妥。当售票员把我们叫醒后，我们各自回到寝室，草草洗漱了一下，接着去熬了上午很难熬的几节课。

“那这么说来，你可要好好谢我了。”她说。

那个周末，她和我一块回了市区，因为她外公家离我家不远，所以顺道就去我家稍坐。我母亲在和邻居们打着麻将，我带着她到另一间屋。我兴奋地关上房门，告诉她上周多亏她出的主意留在了学校，和小记者相处得非常融洽。我是根本不会注意到我关房门时她的不安的，那个时候思想远没有现在学生成熟的我们，是很少有人会懂得多少男女之防的。我像是演讲一样滔滔不绝的说着上周末住在学校的种种经历，她保持着惯常的微笑向我表示了祝贺。随后，我搬出了MD，玩着仅有的一盘《太平记》，我根本没有发现自己还是有些亢奋的在向她解释着这个游戏的规则。她捧着下巴，笑吟吟的听着我的讲解，然后向我告知再过两周是她的生日，让我把小记者也带去。

“我的事情不要别人来多管，包括你在内。”她说。

那个雨夜之后，她和秦悦的关系一落千丈。据一些看到她们争执的同学说，秦悦在砸碎那块窗玻璃之前朝她脸上打了一个耳光。那个年代的学生之间像他们这样惊世骇俗的毕竟不多见，学业的重负和应试教育的僵化，使学生们的想象力都用在了蜚短流长上。一切文艺小说的影子都开始出现在对她们这件事的夸张叙述上，版本之多几乎可以编成一部多结局的音响小说类游戏。周浩曾告诉我，他见到她曾经去找过陈中卫，陈中卫不知道什么原因在那次谈话后就渐渐远离秦悦。但无论如何，秦悦自己是并不知道已经受到了年级督导主任的注意，再这么下去难免会受到处分。而她因为舅舅就是校支部书记的关系却不会有太多的影响。自以为聪明的我，听了太多有关于她的流言，便很想旁敲侧击地提醒她也要注意保持和吴爽的距离。结果她的冷言冷语很快就让我灰了心。

“不管怎么样，我都是支持你的。谁让我们是好朋友呢。”她说。

那次歌咏比赛以后的几天，我们给周浩过生日，在临江公园里的石凳上坐着。周浩的脸被他们涂满了蛋糕，只好到一边去洗。我帮着她去池边洗我们带去的菜碟。在我脑袋里盘旋许久的念头终于从嘴里冲出，我告诉她，我打算退学在家里学写作。她停下了手上的动作，自来水在杯碟上断断续续地响着，大概半分钟后，她笑了。她说她知道我极为讨厌理科，而正统的教育路线对我来讲是很难实现理想的。她帮我设想好了回去和父母沟通的方法，我吃惊地发现，作为同龄人的她，思维比我缜密得多了。生日宴后，我们到江堤上散步。江风吹起了她的头发，她一边抹着头发，一边笑吟吟地和我对视一眼，莫逆在心。

“怎么样，就差你一个了。几年没见，怎么还是这样婆婆妈妈的？”她说。

那是在我退学三年后，一次高中同学聚会上。同学们纷纷报着自己的近况，基本都是一些名校。而我，几乎便是这里面最难以启齿的一个。她相比以前，穿着却远比以前保守得多。正当我暗地惊叹她性子有所改变的同时，她却一下子和我挤在了一张沙发上坐下，笑吟吟地和其他人肆意打闹着，仿佛她的性格取代了秦悦。她像个穿花蝴蝶一样游走在同学周围，到最后她突然提议结伴去杭州游玩。一开始我是比较犹豫的，因为在家里这三年没有稳定的经济来源，虽然靠当导游攒下了一些钱，但是自费出去游玩似乎还从未有过。最后是周浩说服了我，于是就有了这一次杭州之行。

我们去杭州坐的火车是夜车，一路上奔驰而过的都是星星点点的灯光。我们在车上打牌，似乎她输得最多，然而那天她心情无限畅快，爽快地答应了他们各种捉弄人的惩罚法子。最后，甚至提起了裙边，在车厢中款款跳起了小时候学的古典舞。车窗玻璃上，她舞动的影子在外面忽然经过的灯光里绕转飘扬，被拉成模糊一片的流光。随后，她盈盈地摆了一个造型，定在那里，竟然有些天真的，笑了……

末

我从北京回到上海后，在第二个艳阳满天的夏季，我带着妻子去同济参加了高中同学的聚会。除了六年以前那次杭州之行的几个同学外，其他的同学都已经快十年没见了。忙碌的岁月和社会的浊流给他们的脸压上无数痕迹，暗自心惊的我再去洗手间的时候，看了镜子许久，只看到一片成年人的木讷。

周浩打开了笔记本，上面有一些同学发给他的照片。于是，我看见，一个少妇抱着她的孩子，站在雾气弥漫的英国街头，带着点微笑看着镜头，但双眼却像穿过了这液晶屏，淡然投射到了一个烟雨蒙蒙，明光山秀的所在……

后记

这篇小说仅仅作为一种文体的实验所写的。述及的人和事情部分来自于我亲身的经历，部分却来自于已经凌乱的回忆，事实上是真是幻，我也分不清了。

小说的名字取自于我最喜欢的一首笛箫乐曲，我自己用箫吹奏了一遍，并录了音(请到http://www.levelup.cn/download/Downloadlist.asp?id=3查找本小说配乐)。也许这首曲子能够更好地为这篇小说作注脚吧。

怀念的，是心境，而非故事。



Alien Syndrome ■SEGA ■1987年

由人类自己虚构的"异形"不但成为了电影史上最成功的怪物，在游戏界也到处充斥着异形。这款由SEGA推出的《Alien Syndrome》可能只有上了年纪的玩家才会对它有印象。由于机能的限制，游戏采用俯视角进行，这在很大程度上削弱了异形给我们带来的压迫感。不过游戏中那些不停蠕动的异形生命体还真是够恶心。不停拯救散落上地图上的落难人类会给玩家带来巨大的考验。



马戏团 ■Konami ■1984年

能够看到《马戏团》的海报着实给人不少的感慨，因为这款游戏实在太单纯了，单纯得让你无法去想像用哪种风格的海报去包装它才好。游戏中描绘的是马戏团中小丑各种惊人的表演，但由于画面简单所以玩家几乎不会认出自己操作的是小丑，更多人可能把小丑看成是小姑娘。游戏并没有特制的音乐，而是被几首世界名曲取而代之，这样做反而给人留下了深刻的印象。



Black Tiger ■Capcom ■1987年

在记忆中，《Black Tiger》是我接触的第一批街机游戏，今天意外的找到了游戏的海报实在有种说不处的感动。虽然在之后也将游戏通过模拟器玩过几次，但始终无法将现在对游戏的印象与第一次看到它时相吻合。记得当初我背书包看着这款被老板贴上《黑虎》标签街机时仿佛一下被它吸进去一样，那感觉比现在看到什么超级大作还要震撼百倍。

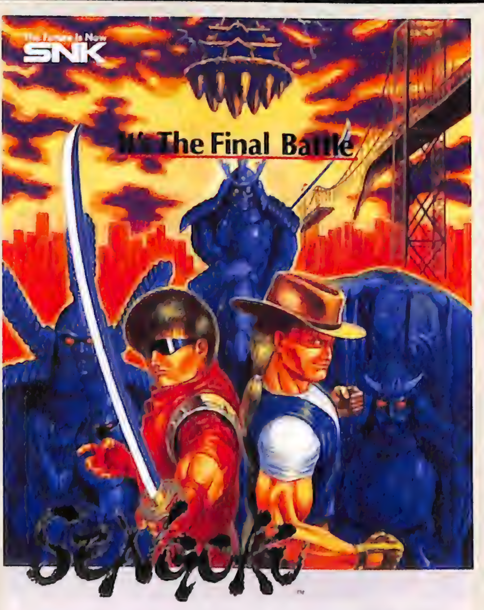
街机海报鉴赏

每次为这个栏目寻找素材时，我总能获得新的发现和惊喜。过去，以"街机海报"为素材的主题已经举办了好多次，总以为好的素材已经所剩无几，通过整理资料的我今天才得知原来自己还是只井底之蛙，对"街机海报"的挖掘工作还需要进行。本次为您带来的海报依然来自一些古旧街机。由于出品时代的不同，它们在设计风格上呈现出截然不同的区别。就我个人而言，我更偏好由完全手绘而成的海报。



Blade Master ■IREM ■1991年

过去，IREM在街机上的表现是令人忘怀的。这款被老玩家习惯上称为《刀锋领主》的动作游戏有着绚丽养眼的画面。正如海报上所描绘的那样，主角是拿着双刀的青年和手持一把长矛的大汉。令人惋惜的是，这款游戏虽然具有一流的画面和人设但它的系统只停留在二流的水准上，时间长了就会给人吃力和重复的不良感觉。本作在国内引进得也比较少。





战国传承 ■SNK ■1991年

NEO·GEO问世初期，SNK就一直力图在清版过关游戏上有所建树，推出了不少这一类型的作品，但结果却收效甚微，《战国传承》就是那个时期创造出来的产物。个性派的现代武士与日本传说中的各类妖魔展开白刃之战的点子确实标新立异，不过由于制作实力的欠缺使得游戏并未达到人们期望的惊艳演出。缩放机能的运用可能是游戏惟一能让人眼前一亮的地方。



怒III ■SNK ■1989年

这是一张充满了男儿血性的宣传海报，虽然人物刻画得还不够细腻，但所表现出来的感觉却与游戏主题非常吻合。海报上的人物就是克拉克，不过与我们熟悉的《KOF》中的克拉克外形截然不同，在"《怒》系列"中克拉克完全被诠释为一个兰博式的糙老爷们，满脸的胡楂，赤裸的上身是那个年代英雄的标准造型。巨大的人物，拳拳到肉的操作感是街机版《怒III》最鲜明的特色。











1 妖怪道中记 ■Namco ■1987年

不晓得各位玩家还记不记得这款海报中的小男孩太郎助，他最近一次抛头露面是在《NAMCO X CAPCOM》中，并且同御剑平四郎大叔一起合体施展了东洋风多重攻击“太刀魔割”。过去日本游戏厂商推出了许多利用日本神话改编的游戏，无论是游戏LOGO还是怪物的设计都采用了与该海报类似的风格。海报右上角的小妖怪长着屁股一样的脸，这里对海报作者不得不表示一下钦佩之情。

2 Air Buster ■Namco ■1990年

《Air Buster》作为MD上一款不可多得的双打射击游戏被许多玩家所喜欢。可能大多数玩家也是通过MD才认识它，游戏的街机版在国内是少之又少。只可惜当时国内该游戏的MD卡带普遍存在死机的情况，导致许多玩家只能就此罢手，不得不说是一个群体性的遗憾。

3 中华大仙 ■Taito ■1988年

仅凭“中华”二字就可使这款游戏在我心中的好感度提升20个百分点。由于4个斗大的汉字，想必国内玩家只要见过一次就能形成终生记忆了吧。龙、凤凰、还有巨大的古帆船，透彻理解“拿来主义”的日本人将一切做得都比较完美。日本厂商不止一次拿中国文化做文章，并且取得不错的效果，不过在他们的认识中古代中国仿佛更具魅力和感召力。

4 Batsugun ■Toaplan ■1993年

在我的印象中，老牌街机厂商Toaplan一直专注射击游戏的开发，并且每款游戏都带有浓郁的Toaplan风格。这款个性实足的《Batsugun》却并没有给我们留下任何Toaplan的传统风格，它以脱胎换骨的变化让人找不到一点与其他射击游戏相联系的线索。独一无二的升级系统和狂放的子弹设定让人第一次感觉到我方战机的强大足够压倒性的战胜敌人，这就是《Batsugun》的魅力。

5 The Combatribes ■Technos ■1990年

Technos由《热血硬派》起家，凭借《双截龙》在玩家中获得了极好的口碑，而这款《The Combatribes》却往往被人忽视。回顾历史，对这款游戏进行全方位考量我们会发现，它的操作感还是相当不错的，但在游戏节奏的把握上却显得比较混乱，难怪有人将游戏叫做《流氓大混战》。

6 战国传承2 ■SNK ■1993年

时隔2年，SNK又为我们奉献了一场跨越时空的人魔大战。《战国传承2》为我们展示的不仅仅是游戏翻天覆地的大跃进，从另外一个方面也展现出NEO・GEO基板过人的潜力。游戏一开始背景画面上就出现了一条张牙舞爪的巨大青龙，接下来玩家将看到各种日风浓厚奇幻的画面。标榜高技术力的表现是《战国传承2》当年的宣传口号。





月光映照下的哥谭市是一座冷酷的水泥森林，棕红的浓烟混杂着阴暗的雾霭。

呼啸的风中混杂着腐败邪恶的味道，街头传来低沉哀伤的咆哮声，连绵不绝。

在深夜中，他悄然出现，又随着宽大的黑披风带起的一缕微风消逝在黑暗中。

有人说他是野蛮的暴徒，有人说他是嗜血的疯子，也有人说他只是一个传说。

然而一切传说都有它的起源……

黑骑士的传说

Dark Knight Legend



黑骑士动画系列

Batman: The Animated Series

自1939年在鲍勃·凯恩(Bob Kane)的笔下诞生，《蝙蝠侠》的不败之谜，即将延续到第70个年头了。虽"年近古稀"，但蝙蝠侠在漫画、电视和电影银幕，甚至在广播里仍风采不绝。多年来，他被塑造成千姿百态的形象，大多数形象仍为部分人争相追捧。 弗兰克·米勒的《黑骑士回归》中的残酷复仇者形象，很好地延续了"蝙蝠侠之父"鲍勃·凯恩和比尔·芬格(Bill Finger)的风格，但在助手兼养子罗宾出现之后，蝙蝠侠的性格在1940年开始转趋温和，经过了奔放科幻的50年代(指20世纪，下同)，装模作样的60年代，严肃深沉的70年代，坚忍不拔的80年代，蝙蝠侠的FANS领略了不同时期的蝙蝠侠和不同时期的冒险。来到2004年最新推出的《The Batman Strikes》里面，为了面向更低龄的市场，蝙蝠头盔的耳朵部分变短了，布鲁斯·韦恩也变成了一个尖下巴的帅哥。

但真正刻画写实的蝙蝠侠，没有一个比得上在1992年至1995年间，由布鲁斯·蒂姆与埃里克·罗德姆斯基监制的电视动画系列。(注：《Batman: The Animated Series》严格意义上分为四个季度。其中第四季度《The New Batman Adventure》在剧情上紧接系列前三个季度，但由于制作中断时间较长，动画风格有变化，所以官方网站将《Batman: The Animated Series》的前三个季度和第四季度《The New Batman Adventure》分为独立的两个系列，这里说的是动画系列是指前三个季度)这个版本之所以被誉为最佳版本，因为它结合了蝙蝠侠40年代和70年



▲《Batman the animated series》四个季度DVD封面。

代的特质，掺入30年代的黑暗电影(Noir)元素，进一步将蝙蝠侠的形象丰富得有血有肉。该系列不但还黑骑士(Dark Knight)以本来面目，也代表着美国电视动画逐渐走向日式动画的成熟和细腻。

由于受到1989年蒂姆·伯顿的《蝙蝠侠》以及弗莱舍的《超人》的影响，蝙蝠侠的造型设定有了新的改变，当时布鲁斯·蒂姆与埃里克·罗德姆斯基为《黑骑士的初登场》制作宣传短片和试映片，因此机缘，二人被委以监制一职，开始了《蝙蝠侠》动画版的工作。尽管如此，他们也是在摸索路上遇到了重重困难，比如说摒弃白纸而用黑纸来作画等等，所幸皇天不负有心人，他们最后竟完成了一部美国动画史上前所未有的杰作，而1993年的剧场版《蝙蝠侠：幽灵的面具》更成为在电影史上排名第62的百部动画佳片之一，也是其中惟一一部超级英雄类的动画作品。

全系列85集的《蝙蝠侠》动画版基调深沉凝重，电影分镜感极强，制作精细流畅(每一集TV版使用原画达15000～20000张，是日本一般的TV版动画的5倍)。而配乐的水平更在当时全美国的动画界无人能敌。虽然动画风格不算写实，但可信度高、故事性强的情节铺排，已经能够把人完全吸引到这个虚构的世界里去。作为一部成人味浓的英雄漫画的改编作，它虽不是真人电影，却比真人电影更忠于原著。除此之外，和以往的动画有所不同，《蝙蝠侠》动画版动用"真刀真枪"，而绝非科幻片的激光武器，还有机关枪火拼的追车大战等激烈场面，这些在当时的动画业界都是不可多得的。毫无疑问，对现实与虚构的灵活掌握，直接让这个制作班底攀上了电影版《蝙蝠侠：起源》的成功巅峰，换句话说，《蝙蝠侠》电影版的广受欢迎，与动画版的功劳是分不开的。

《蝙蝠侠》动画版带我们来到了黑骑士的历险和不为人知的内心世界中，让我们看到了布鲁斯·韦恩和蝙蝠侠的融合与矛盾。动画版第一季度主要突出了蝙蝠侠的孤独，随后的第二、第三季度引入的罗宾，蝙蝠女则让蝙蝠侠成为了朋友和师长，拥有了一丝来自家庭的温暖。

1993年的剧场版《蝙蝠侠：幽灵的面具》更是紧接第一季度的阴暗氛围，家族的悲剧、紧张的推理、痛苦的现实、美好的回忆、苦涩的恋情、破败的明日都市以及如鲠在喉的结局。特别是开场是一段全3D制作的哥谭(Gotham)市夜景，伴随着沉重宏大的低声合唱，镜头在血红色夜空下一座座鬼魅的摩天大楼间缓缓拉过，伴着巨大的烟囱中腾起的红棕色蒸气缓缓前行，灰暗的建筑与朦胧的灯光将哥特的气氛和黑暗电影的元素发挥到了极致，被认为是彻底超越蝙蝠侠真人版电影的最佳典范。



▲1993年剧场版的海报。

黑骑士的传说

棕红色的浓烟，阴暗的雾霭，阴云密布的月夜，怪异的哥特式建筑高高耸立，表面的浮华之下，暗巷里藏污纳垢，不堪入目。这就是哥谭市，阴郁的溃烂之都，黑暗的罪恶之城，犯罪的温床，腐败滋生之地。这里的人们不属于未来，更没有希望。

然而这是他的城市。

蝙蝠侠决不允许别人侵犯他的领地，他的城市，哪怕只是好心的帮助。他就像他所守护的城市一样，黑暗，冷酷，坚韧。而他也逐渐成为这个都市里的一个传说。

布鲁斯·韦恩："没有任何警告，它飞来了……撞破窗户飞进你的，也是我的书房……我从前看到过它……在我还是孩子时……被它吓坏了……是的，父亲。我要成为蝙蝠。"

那原本该是一个快乐的夜晚。慈爱的父母带着八岁的独生子，去看那孩子期盼已久的电影《佐罗》。当他们从电影院出来，途经一条小巷的时候，黑洞洞的枪口对准了他们……二十多年前的那个悲剧的晚上，从此改变了布鲁斯·韦恩的一生。

幸存下来的布鲁斯虽然是拥有大笔财产的富家公子，可是他无法淡忘父母被害的噩梦。或许那个晚上，真正的布鲁斯也和父母一同死去了。他开始钻研犯罪学、远涉欧洲和东方接受武术训练。他第一次独自打击犯罪的行动十分失败，不仅被敌人袭击，警察也向他开枪。在他濒临死亡的时候，一只蝙蝠飞来给了他灵感：身为凡人的他，需要威慑敌人的东西。就在那个时候，蝙蝠侠诞生了。(具体情节参考Batman：Year One，蝙蝠侠最初的故事)

布鲁斯希望别的孩子不会再遭到类似的不幸，这是他成为Batman的直接动机。许多年来他一直用这个作为理由，就连他自己也相信这是事实。可是，这是真的吗？或者，只不过他自以为如此？


▲Batman：Year One

他的目的，与其说是替天行道，毋宁说是"复仇"。不是向直接的凶手，而是向这个充满犯罪的社会复仇。他也明白自己在进行一场没有希望的战争，没有人能够把"犯罪"从世上根除，他甚至找不到杀害自己父母的真凶。但是他从不放弃每一个夜晚，只要能带来一点点不同……一个罗宾牺牲了，他战斗得更加激烈；一名蝙蝠女终身残废，他帮助她以新的身分重新开始生活；贝恩曾一度折断了他的脊椎，他坐着轮椅仍然力图解救无辜的人；他为爆发瘟疫的哥谭市而战，几乎失去另一个罗宾；全国都抛弃了遭受震灾的哥谭市的时候，他留下了，留在一个没有希望的地方，最终赢回了"他的"城市。

然而他的战斗没有终结，他永远无法真正胜利。但是他的斗争，正如我们每一个人生命中所不得不面对的斗争。而为理想而战这件事情本身，正如同胜利一样重要。

他被人称做"黑骑士"(Dark knight)，永远活在阴影之中，哪怕被黑暗一点点地蚕食。尤其是他在职业生涯中遭受了一连串的打击之后，蝙蝠侠变得越来越偏执、孤僻、冷酷。然而有一点永远不变：他的灵魂。蝙蝠侠在本质上是一个关于牺牲与救赎的故事，他的付出，他的拯救成为他黑暗的外表下，所燃烧着的那一星不熄的光明。



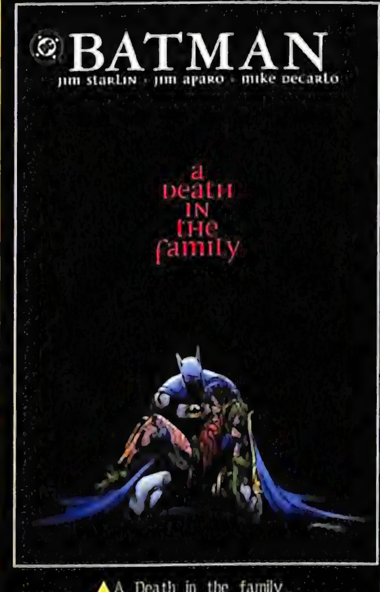
戈登："他是一名罪犯，我是一个警察。就这么简单。可是……"

蝙蝠侠并不真正信任法律。布鲁斯自己也说过：我可以捐钱给市里来招募更多的警察，可是这并不能解决问题。法律不能够保护弱者，没能拯救他的父母；警察不是执法者，反而和罪犯沆瀣一气。他曾经一度加入FBI，除了枪械之外各项成绩都是优秀，然而充斥着案头工作的FBI无法满足他真正的欲望。他开始自己执法，成为黑夜的化身，投入个人的圣战。

但是与之矛盾的是，他总是听从警察局长詹姆斯·戈登打出的蝙蝠信号的召唤，后来他的养子迪克·格雷森(Dick Grayson，第一任罗宾)也当了警察。不仅如此，他还一次次的把猎物交付给他并不相信的法律，明知这样做的后果是让他们一次次逍遥法外。他自封为执法者，但是却无法同时成为审判者。这是蝙蝠侠的一个始终无法化解的矛盾。

尽管蝙蝠侠游走于法律之外的执法行为常常受到质疑，但是在戈登担任局长的时候，他总是率领他的部下同蝙蝠侠合作。他设立蝙蝠信号灯，尽量为蝙蝠侠提供帮助，并向公众掩饰其存在。戈登和蝙蝠侠从相互利用到成为至交，并不容易。戈登怀疑过蝙蝠侠，不赞成他的方式，但是却需要他的帮助。尽管在同行面前，需要依靠蝙蝠侠的戈登曾经被人嘲笑，而且蝙蝠侠对待他的不逊态度也令人恼火，但是在蝙蝠侠内心却对他怀着深深的敬意。

在立场上，戈登有身为警察的责任，面对"蝙蝠侠是否越过界限"的指责，他作为警方人员是无法反驳的。因此警察并不总是蝙蝠侠的盟友。从蝙蝠侠生涯的第一年开始，就曾多次和警察敌对，就连军队也曾派出大批武装直升机和士兵对其进行围剿。这个出没于罪恶中的黑骑士不像超人那样受人尊敬，而是被视为超越法律的破坏者，舆论经常充满对他的指责。他不仅被罪犯们敌视，也不被自己为之牺牲的市民信赖：多数善良的市民甚至不确定他的存在，只把他当作街头流传的都市传说。他不仅被敌人们追杀，也多次遭到国家机器的背叛。这种事情发生得太多，他已经习惯了——令人痛心的是，甚至于他的同伴也不能完全理解他。



▲A Death in the family。



罗宾："Nightwing，你是因为认识到他的疯狂，所以才离开他的吗？"

虽然蝙蝠侠的"家人"越来越多，但作为领导者的他却更愿意单独行动。他需要的不是平等的拍档而仅仅是听他指挥的助手。第一任罗宾迪克说，布鲁斯永远不会为建立任何关系而努力。

迪克的一家都是杂技演员，他在其父母遇害后被布鲁斯收留，很快便成为他的助手——罗宾。他是同蝙蝠侠合作时间最长，也是最为忠心的一个，但是，随着他渐渐长大，他想要走出长辈的阴影，以Nightwing的身分自立门户，极力想摆脱Batman的控制。两人疏远到极点，甚至在布鲁斯重伤瘫痪的时候，也不愿意拿起电话通知迪克。他们过了很久才恢复往来。尽管如此，在迪克的心目中布鲁斯仍旧是父亲一样的存在。他并不崇拜蝙蝠侠，他崇拜的是超人；但是他所关爱的，却只有那个冷酷、专制，却一手抚养他长大，教他一切的导师和父亲。

迪克单飞之后，蝙蝠侠又找到了一位少年杰森·托德(Jason Todd)担任罗宾。杰森的命运十分悲惨，父母双亡，流落街头沦为小偷，后来得到布鲁斯的关怀，成为他的养子和第二任罗宾。可是杰森的个性比较强，经常违抗蝙蝠侠的命令自由行动。担任罗宾还不到两年，杰森在寻找亲生母亲的冒险中被她出卖，被蝙蝠侠宿敌小丑炸死在中东。同时，超人受政府派遣前来阻止蝙蝠侠报仇，因为小丑已经成了伊朗大使！

杰森的死对蝙蝠侠的心理造成了非常严重的打击，尽管他又有了第三任罗宾蒂姆，但是他从未真正从杰森的死中解脱出来，而是日益走向冷酷、孤独、黑暗。

现任的罗宾叫蒂姆·德雷克(Tim Drake)，是一名即将满16岁的中学生，天资聪颖，精通电脑。他自己分析出了布鲁斯和迪克的真实身分，主动协助蝙蝠侠。他不是孤儿，但是母亲去世，重病的父亲不久之前才刚刚康复。作为第三任罗宾，他不像迪克那样有良好的杂技和运动底子，而且有了前两次的教训的蝙蝠侠也不想再依靠别人。但他通过不断的努力，终于几经辛苦才得到了这个地位。他聪明，理智，并不盲从，他同蝙蝠侠的关系一直是同伴而不是亲人。在蝙蝠侠因为杀人罪蒙冤的时候，他甚至也加入到怀疑蝙蝠侠的行列中。

实际上，蝙蝠侠需要罗宾来保持他的人性不被黑暗所吞没。他一直在试图同内心的黑暗面取得平衡。一旦他失去罗宾，例如第二任罗宾死亡之后，他在孤独中渐行渐远，成了一个残酷无情的复仇者。正如超人对此的看法："我原本并不赞成他让一个少年做搭档，但我现在不确定。罗宾好像有……嗯，让蝙蝠侠具有人性的作用。"

小丑："别忘了，假如一切太过艰难，这里(Arkham精神病院)永远有你的位置。"

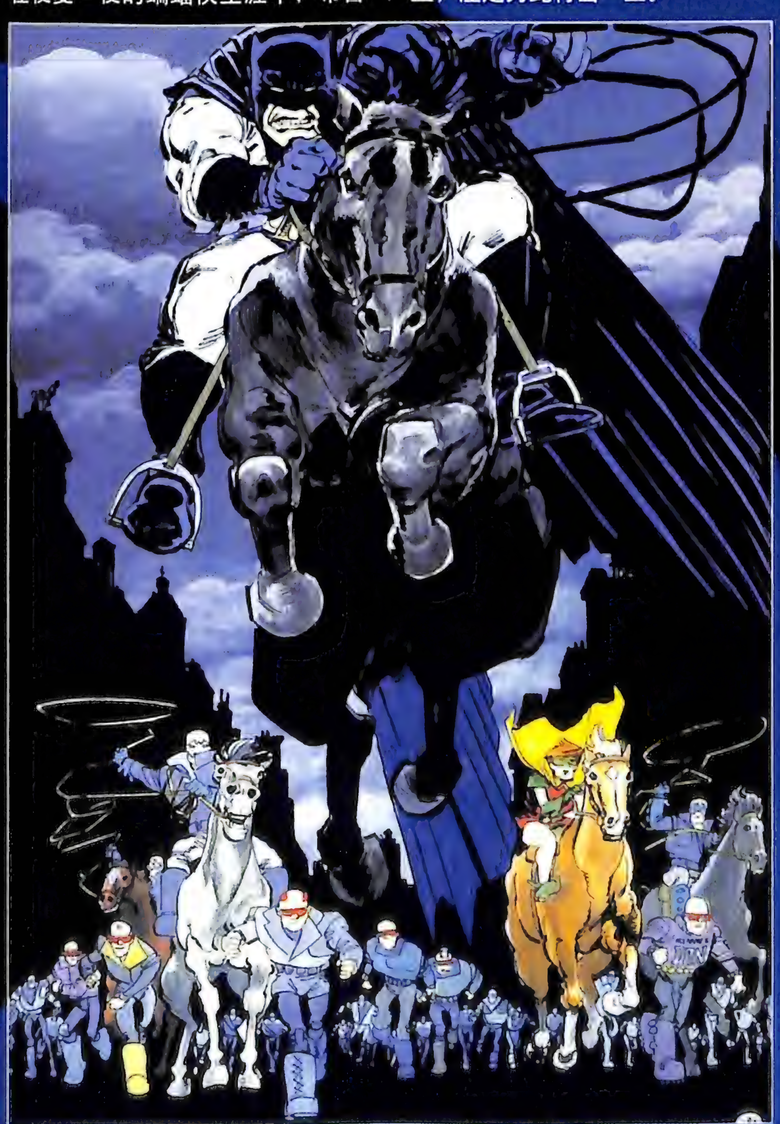
蝙蝠侠有过许多敌人，比如著名的双面人、企鹅、毒藤女、出谜者、急冻人、腹语师、贝恩……等等。其中以小丑最为著名，他从前在遭到蝙蝠侠追捕时掉入酸液，从此变成疯狂罪犯，屡次从精神病院逃亡，除了一系列的犯罪活动以外，还先后打残蝙蝠女、虐杀第二任罗宾，杀害戈登的妻子，是蝙蝠侠毕生的宿敌。

事实上不仅是小丑，蝙蝠侠的敌人几乎全是身心受到创伤后向社会、向他人展开报复的。和他们的每一次交手，蝙蝠侠都越来越清楚地认识到这一点。他和他的敌人们非常相似，幼年的创伤加上后来的屡次打击，一次次遭受着社会的出卖与抛弃，有什么理由说他不会失去控制？如果有一天，内心的疯狂终于突破理智的界限呢？

正如福尔摩斯会求助于可卡因，同样是"世上最伟大的侦探"的蝙蝠侠的精神状态也时常不稳定。在夜复一夜的蝙蝠侠生涯中，布鲁斯·韦恩的自我意识越来越淡漠，韦恩的生活越来越虚假，他自己原本的身分反倒变成了面具。布鲁斯开始以旁观者的角度看待蝙蝠侠，蝙蝠侠也坦承"在我看来布鲁斯就像陌生人"。

在布鲁斯的内心深处，蝙蝠侠代表着对于"消灭罪恶"的渴望，所以布鲁斯不能失去他。那么，到底哪一个才是他真正的自我？那个活在不断的恐惧回忆中逢场作戏的花花公子布鲁斯·韦恩，还是在阴暗的洞窟和乌云密布的天幕下的"黑骑士"蝙蝠侠？

他开始出现幻视和幻听。布鲁斯有枪械恐惧症，但是蝙蝠侠的人格却逼他去买枪。在《蝙蝠侠：自我》中，他的双重人格在"不杀人"这一点上达成了基本的协议，但是仅此而已。这并不能阻止他走向黑暗。他作为蝙蝠侠的工作实际上是对自己的报复，作为自己无法挽救父母的惩罚。所以，他永远无法停止，注定为此付出一生。







▲Dark Knight Returns



▲蝙蝠侠大战超人

在80年代后期，随着弗兰克·米勒那部划时代的名作《Dark Knight Returns》的出版，蝙蝠侠的世界被涂上了极度黑暗的悲剧色彩。《DKR》描写了一个无比灰暗沉痛的未来：多年以后，哥谭市的犯罪变本加厉，已经垂老的蝙蝠侠不得不重披战袍，在孤立无援的情况下战斗。超人奉命前来缉拿被视为罪犯的蝙蝠侠，两人的生死决战以悲剧告终……书中充满了暮年的孤独、冷战时代的恐慌、人与人的冷漠、个人同体制的对抗，以及对信念的执著。作品中所描写的走向灭亡的英雄，引起了读者的强烈反响和深刻反思。

这本书一开始令人震撼之处，在于布鲁斯·韦恩因故不做蝙蝠侠二十年了；二十年来，蝙蝠侠已经变成一则无人确定是否存在的传说，而哥谭市则藏污纳垢，大乱将起，布鲁斯决定再度出征，主持正义。

但除了这种与众不同的设定之外，这本书在蝙蝠侠决定重出江湖后，现任的警察局长认为蝙蝠侠也是个市政乱源之一，于是找来超人，请他出面收拾蝙蝠侠。

超人当然知道蝙蝠侠不是恶人，但仍受托前来，两强对决。在蝙蝠侠的独白里提及：超人是那种听命于现世律法制定者的角色，将尽力维持既有的法治；而在蝙蝠侠的观念里，则是在迂腐的制度里，正义的标准由强者而定，如若不服，自然可以用暴力强逼你遵守。

在这个故事里，蝙蝠侠不仅一反常态地直接干掉敌人("正统"蝙蝠侠都是逮住人后扭送警局)，更是已经俨然将正义更彻底地私人化、地下化，身兼立法者、执法者、以及行刑者的多重身分。

实际上布鲁斯和蝙蝠侠是不可分割的。布鲁斯并不仅仅是蝙蝠侠的金钱来源和身分伪装，是布鲁斯的痛苦记忆、恐惧与愤怒创造了蝙蝠侠，成为驱使着蝙蝠侠的动力。当布鲁斯终于认识到这一点，他也重新认识到自我的存在，开始走出偏执狂的形象，重新回到了企业家布鲁斯的立场上，以白天和夜晚的双重身分继续守护着他所深爱着的城市。

他是超级英雄里最黑暗的角色，黑夜中的侦探和"黑骑士"；他并非刀枪不入，没有超能力，只有艰苦训练而得到的力量和智慧。他把恐惧灌输给敌人，让他们为夜空中的蝙蝠之影而颤抖。他从来不用枪械，从不杀人，他认为生命是贵重的，罪行应该受到惩罚。他的两面性让人们意识到，每一个人心中都潜藏着黑暗。

他总有一天会老，如果幸运的话，他会老死而不是死于非命，但是他永远不会放弃。也许有那么一天，当他终于慢了一步，只要一颗小小的子弹就能结束整个神话。然而蝙蝠侠是独一无二的，没有人能取代。无论如何，他的传说总会留在人间，永远的继续下去。

黑骑士的敌人们

在黑暗庞大的哥谭市，蝙蝠侠有着数目众多、性格各异的敌人，他们或疯狂，或残暴，或矛盾，或邪恶。而这些敌人的性格就是蝙蝠侠自身阴暗面的部分反映，蝙蝠侠促成了这些敌人们的产生，而他的敌人们又造就了蝙蝠侠复杂的性格。所以蝙蝠侠永远不可能真正地战胜他的敌人，正如他无法完全战胜自己性格的阴暗面一样。

小丑

Joker



原名Jack Napier，喜剧演员。失业后被迫打劫化工厂，遭受蝙蝠侠追捕不慎落入化学药池内，毁容后导致精神错乱，行为疯颠，冷血，杀人如麻。其实他也是布鲁斯·韦恩个人悲剧的受害者，受害后又成为了施暴者，秩序的破坏者。**他是蝙蝠侠内心中邪恶疯狂一面的体现**。小丑是蝙蝠的头号死敌，一直以匪夷所思的犯罪头脑著称。红嘴、白脸、绿头发，以及紫色的西装，胸前能喷出硫酸的黄色小花都是他几十年的招牌形象，可谓缺一不可。个人认为，他在横跨数十年时间的蝙蝠侠漫画系列中的奇特魅力甚至超过了蝙蝠侠本人。

企鹅

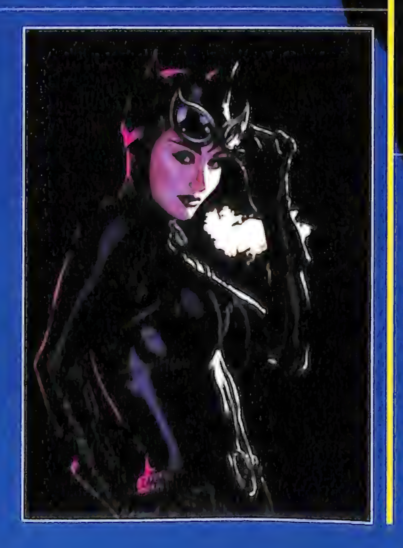
Penguin

原名Oswald Chesterfield Cobblepot，天生的畸形人。幼年便被父母遗弃，成年后返回人类世界，发誓要报复人类。打扮得像个翩翩绅士，但却掩饰不了其残暴的本性。**他是蝙蝠侠内心中自卑仇恨一面的体现**。企鹅的强悍之处在于他的犯罪头脑和他那把多功能雨伞，论功能绝不在蝙蝠侠的装备之下。企鹅矮胖的身体很滑稽，但内心世界却很复杂，充满着邪恶与自卑的念头。

猫女

Catwoman

原名Selina Kyle，身手敏捷的女贼，亦正亦邪的角色。不同时期，不同版本的猫女差别巨大，有的版本是代表喉舌的记者，另一些版本中则是社会底层的妓女。在平行空间Earth-2里曾和蝙蝠侠结婚，并有一个女儿，名叫Huntress。



双面人

Two-Face

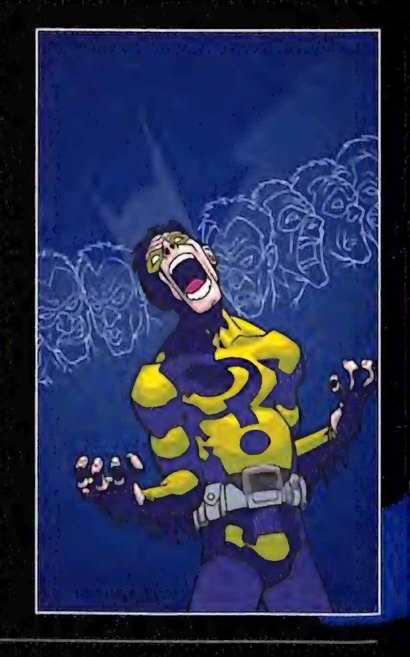


原名Harvey Dent，律师，前地方检查官，蝙蝠侠/布罗斯·韦恩的好友，曾合作打击犯罪，消除哥谭市的腐败。因被罪犯毁去半边面孔而人格分裂，时而温文尔雅，时而疯狂暴力。习惯靠抛硬币决定下一步的行动。**他是蝙蝠侠和布鲁斯·韦恩双重人格不可调和的象征**。双面人和其他不做恶就忍受不了的反派不同。他做什么都会感到矛盾，一方面他也算黑道上有头有脸的人物，另一方面又因骨子里还有少许人性而对犯罪感到厌恶。既是狂妄的恶人，又是扭曲可怜的受害者。

出谜者

The Riddler

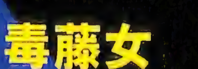
原名Edward Nygma，蝙蝠侠敌人中少有的智慧型罪犯。原本有着天才智慧的他因不被社会认同，逐渐导致心理变态，喜欢在犯罪现场留下谜语，享受着出谜的快感。**他代表了蝙蝠侠内心中不被社会承认的恐惧感**。很多人在看过金·凯瑞出演的出谜者都认为他是电影里演的最好的反派，其实则不然。原作的出谜者确实是个好出风头的家伙，但却不会像金·凯瑞演得那么癫狂。金·凯瑞的演技更适合配在小丑的身上。



急冻人

Mr. Freeze

原名Victor Fries，著名科学家。为爱发狂的悲情男人，一心只想复活他去世的妻子。将妻子的遗体保存在冰冻池中，却不慎落入冰冻池，从此只能依赖机械服行动，外表冷酷，但对已故的妻子却有一份炙热的心。**他是蝙蝠侠内心中孤独和冷漠的体现**。



毒藤女

Poison Ivy

原名Pamela Isley，她是一个爱植物远胜人类的植物学家。被植物改变体质后妄想利用植物控制城市。有着天使的外表和蛇蝎般的心肠，是个可怕的环保主义者。



贝恩

Bane

个人感觉是个悲剧性人物，类似盗取天火的普罗米修斯和复仇的基督山伯爵的结合。替父受罚，生长在暴虐的监狱之中，为了得到遥不可及的自由，接受了为战争用途开发的强化人类药剂的试验，获得了惊人的力量和体格，并帮助狱中的伙伴们成功越狱。他曾经扭断了蝙蝠侠的脊椎，从而使Jean Paul Valley代替重伤的布鲁斯成为临时的蝙蝠侠。贝恩既有智慧又有蛮力，是个无比强大的敌人。**他是蝙蝠侠内心的困惑，勇于挑战黑暗命运的体现。**



稻草人

The Scarecrow

原名Jonathan Crane，心理学家。从小便有着用可怕事物恐吓他人的变态喜好。长大后更变本加厉，戴上面具化身为恐怖的代名词，制造致幻毒气令他人恐惧。**他代表了蝙蝠侠内心的恐惧。**一顶破烂的草帽是他的经典招牌。

拉萨格尔

Ra's al Ghul

蝙蝠侠敌人中惟一精神正常的人。据说已经活了几百年，实力极端强大，远非普通的罪犯或精神错乱的疯子能够抗衡。率领神秘的“影子军团”攻击人类社会，希望通过毁灭整个人类的手段，改变这个腐朽的世界。**他代表了蝙蝠侠内心的强权和暴力。**他女儿Talia al Ghul曾是蝙蝠侠过去的情人。





腹语师

The Ventriloquist

原名Arnold Wesker，个性懦弱，无能胆小的平凡老头。因生活压力变成了双重人格，只要他拿着“疤脸”——一个身穿西装，礼帽的丑陋人偶——就会自动进入催眠状态，让疤脸控制其进行犯罪活动，凡是听到疤脸声音的人都会被催眠而对其唯命是从。**他也表现了蝙蝠侠和布鲁斯·韦恩的双重人格不可调和的矛盾。**

鳄鱼

Killer Croc

原名Waylon Jones，和企鹅一样也是天生的畸形人。肌肉发达，残暴凶狠，破坏欲极强，但头脑简单，曾是摔角冠军。**他代表了蝙蝠侠性格之中粗暴的一面。**





小丑女

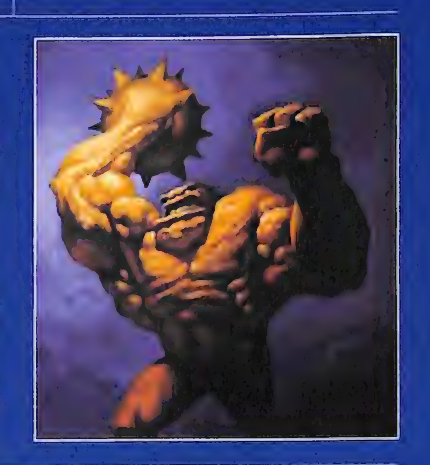
Harley Quinn

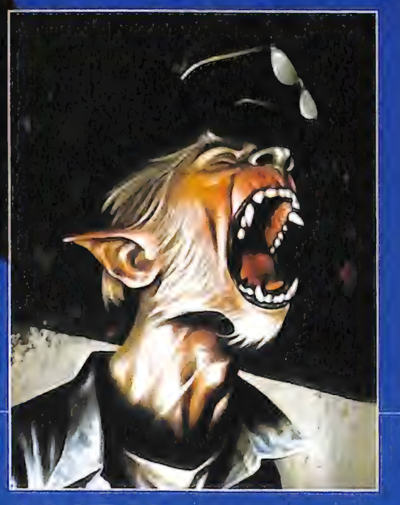
小丑的女友。原本是心理学家的她，为研究小丑复杂凌乱的精神错乱而接近他，结果反而被小丑疯狂的魅力所吸引，成为小丑最得力的犯罪帮凶。

泥人

Clayface

原名Matt Hagen，本是著名演员，因车祸毁容，使用了特殊药品恢复了容貌，又因为过分使用药品变成了狰狞恐怖的泥人。他可以随心所欲地变身成任何人或武器，而且不怕任何攻击，惟一的弱点是怕水。**他代表了蝙蝠侠最重要的伪装和面具。**





人形蝙蝠

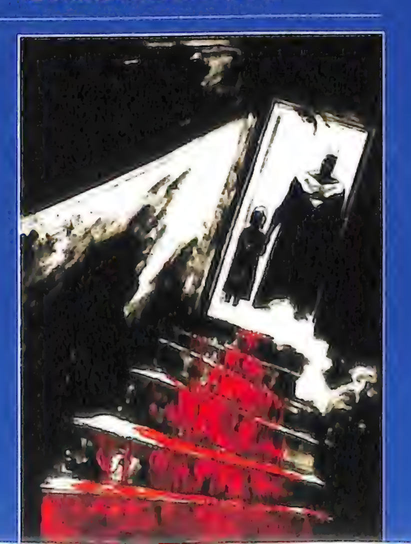
Man-Bat

原名Kirk Langstrom，生物学家，在哥谭市动物园工作。对自身进行蝙蝠血清试验时发生变异，成为了人形蝙蝠（类似化身博士似的人物），丧失人性，只剩下单纯的兽性，一味的破坏杀戮。**他代表了蝙蝠侠性格深处隐藏的野性。**

蝙蝠侠

Batman

在这个世界上，蝙蝠侠最大的敌人就是他自己。如果他能战胜自身性格的阴暗面，战胜对往昔的恐惧，战胜对复仇的渴望，那么他就能战胜包括自己在内的所有敌人，得到真正的解脱和救赎。



动漫秀

黑骑士大事年表

至今，蝙蝠侠的故事经过了多次修改。不仅他的形象和装备有了变化，风格也有很大差异。从前他是面带微笑的正义朋友，轻松取胜的侠客，随着时代的变迁，他的现实性和局限性都加强了，敌人也比从前更加强大、狡猾与疯狂。蝙蝠侠的精神创伤被一再强调，他变得越来越彷徨和孤独，日益走向偏执和黑暗。

现在官方公布的档案中，为了剧情流畅的需要，许多从前的人物都被抹消了，包括Bat-woman和Bat-girl（不是后来的Batgirl）的存在，或者经过改写，比如蝙蝠侠和罗宾的年龄，猫女的身分和起源；故事情节也有很多改动，比如杀害蝙蝠侠父母的真凶（从前蝙蝠侠成功复仇了，现在的设定是他永远找不到凶手），蝙蝠侠的个人生活（在Earth-2里他曾和猫女结婚并有一个女儿Huntress）等等。

按照现行官方设定，整个系列的故事经历大致是这样的：

Original 起源

— 一个晚上，哥谭市最富有的家庭——韦恩大夫(Dr.Thomas Wayne)和太太玛莎(Martha)，儿子布鲁斯(Bruce)看完电影《佐罗》回家，途经一条小巷时遭到抢劫，韦恩夫妇在布鲁斯的面前被枪杀。那条巷子从此得名"Crime Alley"。

— 赛丽娜·凯勒(Selina Kyle)的母亲自杀，父亲沉溺于酒精中，不久死亡。

— 父母去世十年之后，布鲁斯·韦恩开始游历世界，先后在欧洲、东方接受教育并进行武术、刑侦等各种技术训练，为将来的行动做准备。

YEAR 1 第一年

— 布鲁斯·韦恩回到哥谭市，开始独自打击犯罪，并装扮成蝙蝠形象以威吓敌人。

— 詹姆斯·戈登(James Gordon)调到哥谭市担任副警长。

— 一名失业的喜剧演员被迫参与打劫化工厂，在蝙蝠侠的追击下掉到腐蚀性的化学品溶液中，造成皮肤被漂白，头发变绿，嘴唇紫红，并导致精神错乱。他成为了犯罪高手小丑并多次对市民造成威胁。

— 学会一身好本领的赛丽娜·凯勒成为猫女，从事盗窃。

YEAR 2 第二年

— 马戏团表演空中飞人的演员"The Flying Graysons"一家除了幼子迪克(Dick)之外都被Zucco杀害。布鲁斯成为迪克的监护人。

— 戈登由副警长升为警长。

— 地方检察官Harvey Dent被毁容，成为罪犯双面人。

YEAR 3 第三年

— 迪克经过艰苦训练成为罗宾——蝙蝠侠的搭档。

— 蝙蝠侠同国际恐怖分子拉萨格尔的女儿塔莉亚(Talia)相识。

— 拥有不死之身的拉萨格尔策划绑架了罗宾，以考验蝙蝠侠是否有资格成为他的继承人。

YEAR4 第四年

— 罗宾和其他几个超级英雄们的助手：Wonder Girl，Kid Flash，Aqualad以及Speedy，组成了Teen Titans，并担任其领袖。

YEAR 5 第五年

— 戈登的女儿——芭芭拉·戈登(Barbara Gordon)自作主张地成为了蝙蝠女(Batgirl)。

— 罗宾成为重组后的New Titans的领袖。

YEAR6 第六年

— 迪克不再担任罗宾。（后来他以Nightwing的身分独立）

YEAR7 第七年

— 街头流浪儿杰森·托德(Jason Todd)被布鲁斯收养，成为第二代罗宾。

— 芭芭拉在家中被小丑枪击，造成终身残废。她不再担任蝙蝠女，后来成为电脑专家Oracle。

— 杰森前往中东寻找亲生母亲，被小丑暴打一顿之后炸死。

YEAR 8 第八年

— 接受了武器和武术训练后，中学教师Helena Bertinelli成为女英雄Huntress。

YEAR 9 第九年

— 蝙蝠侠因为杰森的死变得极端暴力。少年蒂姆·德雷克(Tim Drake)发现了蝙蝠侠和Nightwing的真实身分。之后成为第三任罗宾。

YEAR 10 第十年

— Jean Paul Valley接过父亲的衣钵成为死亡天使Azrael，并救了布鲁斯一命。

— 贝恩前往哥谭，准备夺取哥谭地下势力的控制权。蝙蝠侠最终落入他的陷阱，身受重伤。Jean Paul Valley代替布鲁斯成为蝙蝠侠，但是他非常暴力。

— 依然靠轮椅代步的布鲁斯坚持前往营救被绑架的罗宾父亲和女医生Shondra Kinsolving，伤势进一步恶化。老管家阿尔夫雷德(Alfred)不愿看到主人自我毁灭，离开了布鲁斯。

— 痊愈后的布鲁斯接受武术家Lady Shiva的训练，从Jean Paul Valley手中夺回了蝙蝠侠的资格。

— 布鲁斯暂时离开哥谭，由迪克暂代蝙蝠侠的身分。

— 在拉萨格尔的幕后策划下，一种致命病毒被散播开来，哥谭爆发瘟疫，罗宾遭到感染。

— Nightwing将相邻的城市Bludhaven作为他自己的地盘。

— 哥谭发生大地震，死亡数万人，几十万人受伤，无家可归者不计其数。虽然韦恩财团的其他建筑都是防震设计，但是布鲁斯家传的庄园和蝙蝠洞都在地震中被毁。

— 美国政府不想为重建哥谭增加财政负担。布鲁斯前往华盛顿试图说服国会，遭到拒绝。哥谭被宣布为无人区，居民限期撤离。来不及撤走的人和留下来的罪犯把哥谭变成了人间地狱。

— 失踪三个月后，蝙蝠侠回到处于无政府状态的哥谭，一点点收复失地。

— 亚裔女孩卡桑德拉(Cassandra)成为第二任蝙蝠女。

— 在Lex Luthor的推动下，哥谭经历了一年的风雨终于得以重建。

— 小丑杀害了戈登的第二任妻子Sarah。

YEAR 11 To Now 第十一年至今

— 迪克成为Bludhaven的一名警官。

— 蝙蝠侠密谋对付JLA成员的档案被拉萨格尔窃取利用。蝙蝠侠被开除出JLA。

— 拉萨格尔的女儿塔莉亚为了蝙蝠侠同父亲决裂。

— 蝙蝠侠向JLA成员公开身分，赢回了他们的信赖，重返JLA。

— Lex Luthor当选美国总统。他原来的公司LexCorp交给塔莉亚经营。

— 戈登遭到枪击，宣布退休。

— 韦恩财团为布鲁斯安排了女保镖萨莎。她发现了蝙蝠侠的身分。

— 布鲁斯正式将迪克收为养子和法定继承人。

— 猫女以新的形象重新回到哥谭。

— 布鲁斯的前女友Vesper在韦恩庄园被枪杀。布鲁斯和萨莎被捕，布鲁斯越狱。最后真凶就擒，萨莎同布鲁斯分手。

— 罗宾（蒂姆）的父亲破产。

— 布鲁斯重新担任韦恩财团的CEO。



后记

本文中的大量资料及认识，均援引自《蝙蝠侠》漫画系列及国内美漫强人Multivac的论坛。希望本文能够引起各位读者对这名生活在黑暗之中，历经磨难，性格矛盾的传奇战士产生一些兴趣，也希望能够改变部分读者对于蝙蝠侠的一些不正确的认识，如能引导各位对欧美漫画有新的理解，我将不胜荣幸。

女神异闻录



■ 一个灵魂

有个朋友告诉Gospel，他可能犯的最糟糕的错误就是，认为自己是活着的。

游走于海港都市的繁华，倾听由现代工业文明创造出来的喧嚣，多少会感觉到莫名的沉重，烟雾缭绕的城市滋生了堕落的飞花，人们在浴缸里摸着自己的脸等着鲜花如何盛开在自己的墓地，压力过后歇斯底里的表现，已经和制造那些并非人类生活必需的商品纠缠在一起，购物中心广场上的巨型显示屏正在播放近期流行的各种信息，这是人们眺望世界的窗口，每分钟都有不同的演出。

城市中绚丽的风光毫不真实地在Gospel的眼皮底下一一掠过，喧闹人群中的他显得与这个社会格格不入，他背着这段时间流行的旅行包，塞着耳机，浑身散发出一种寂寞的气息行走着，脸上带着令人无法读懂的表情。

过去消失在远方，好在知道自己将要去何处，Gospel手上拿着一张彩页，上面有他此行的目的地——月光学园的公馆。

此时在城市的某处，一名少女跌坐在地上，靠着窗，夕阳斜斜地将余辉映射在她脸上，清纯的脸上未脱稚气，但显然印着与年龄不相符的表情。她呼吸急促，瞳孔不停地缩放着……少女慢慢举起手中的枪，对准自己的太阳穴……良久，终于没有足够的勇气扣动扳机。好像内心的斗争已耗尽身体所有气力般，少女的手无力地垂落到地上，手枪“啪”地落到一边。

夜幕早已降临。Gospel不停地从这一个地点走到下一个地点，在这种不管世界看上去多空虚，不管这世界对我们来说是如何的退化和枯竭的事实的驱使下，我们懂得什么事都有可能。快到午夜了，地铁里为数不多的人们脸上挂着疲惫的倦意，Gospel抬头看了看站台上巨大的圆形时钟，上面的时针与分针正好重叠。

0点整。

天空中散发着柔和皎洁月光的满月此时突然变成了血红，天边渐渐涌出墨绿色的云层，灯火辉煌的城市像是被人下命令似的突然陷入黑暗之中，刚刚还在地铁中等待回家的人像是蒸发般地消失了。喧嚣的都市一下变得异常安静。街上到处竖立着漆黑的棺材，阴森月光穿透云层照射在大地上，将一个个棺木的倒影拉得细长。

然而少年像是身处他境，对身边发生的事毫无反应，他漠然地穿过冰冷的棺木，踩踏着地上粘稠的红色液体，一刻也不停歇地朝着目的地前行。

在一座漂亮的欧式建筑面前，Gospel停下了脚步。

“终于到了呢。”他心里想。

契约 第一章 契约

2009.4.7 深夜

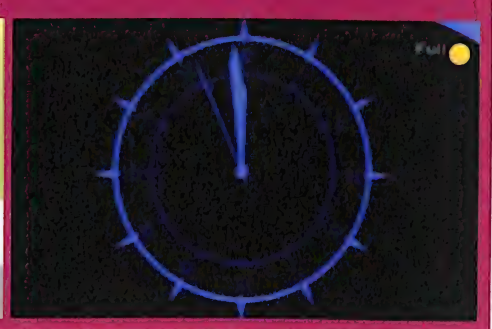
“你迟到了。想留在这里的话就签下你的名字吧……就当是一种契约，这也是理所当然的吧。”刚进门，就从接待台后传来一个清晰的声音，就好像那人一直等在那里。Gospel顺着那个人所指方向望去，一本红色外皮制作精美的册子被赫然摆在了显眼的位置，他拿起笔签下自己的名字。

“那么，就好好享受时间消失的那一刻吧，尽管你捂上耳朵，闭上眼睛，摒住呼吸，你还是无法逃脱被终结的命运。”说完这句话，那个人像被黑暗吞噬掉似的消失了。

正在此时，从楼上冲下一名少女，她惊恐地望着Gospel，对视两秒，迅速地掏出腰间的佩枪……“等等！”一个充满魄力的声音喝道，循声望去，有着红色卷发的女子正从楼上走来，拿枪的那名少女像是松了口气似的一扫脸上紧张的情绪。红色卷发的女子上下打量了Gospel一番，像是明白他的来意似的说道：

“你好像来得太晚了……我是桐条美鹤，住在这座公馆里的人。”





她脸上露出复杂的表情，马上又恢复女性特有的极具亲和力的微笑对 Gospel 说道：

"她叫岳羽由佳利，跟你一样是高 2 年生。"

Gospel 将目光移到少女身上，浑身透着青春的气息，亚麻色的头发随意地搽在肩上，一双盈盈的眼睛正疑惑地望着他。

"今天已经很晚了，为你准备的房间在二楼……由佳利，你带他上去吧。"

Gospel 这时才打量了一下四周，整个公馆布置得简约大方，庄重又不失华贵，每个家具、灯饰、盆栽、甚至墙上的挂画都被摆放在了最为合适的位置，宽敞的红木制旋转楼梯上铺着暗红色地毯，一直延伸到楼上每一个房间门口。

"到了，就是这间，因为最靠里边，很好记对吧？"岳羽笑了笑，迟疑了一下，又用犹豫的口吻问："嗯……车站到公馆这段期间，你没看到什么异常的状况吧？"

"什么意思？"Gospel 反问道。

"……啊，没什么，看你这样应该很平静，对不起，请不要在意。那我就先走了，晚安！"

看着她离去的背影，Gospel 有种不好的预感。

2009.4.7 早上

日月交替是亘古不变的定律。清晨的阳光终于又如期而至，Gospel沐浴着这珍贵温暖的阳光，感觉思绪又无法自制地漂移了很远很远……曾经有很长一段时间他都无法正确定位自己的位置，像随波逐流，因为海纳百川，"也许自己只是众多势力的牺牲品" Gospel 这样想着。

海港都市的对面，有一座人工岛屿，月光学园就坐落其中。

轻轨正以每小时 80 公里的时速疾驶着，在绕过港区的第一道弯口时，岳羽赶紧对 Gospel 叫道："快看快看，那一块地区就是月光学园！"Gospel顺着岳羽手指的方向透过轻轨明亮宽敞的玻璃向外看去，只见蔚蓝的天空下，海面微波粼粼，在阳光的照射下正荡漾着闪烁的晶光，海鸟盘旋的下方，一群醒目的白色建筑在海与天交相辉映下反射出耀眼的光芒。

岳羽将Gospel领到高中部门口："先去跟老师打个招呼吧。教研室在从这里左拐的房间……对了，昨天晚上发生的事情，不要跟其他的人说好吗？"

教研室，正在寻思着向哪个老师报到，旁边的一名女性教师开口了。

"啊，转校生？好像是 2 年级对吧，嗯，非常不错的人呢"她看着手上的学生资料一边念着，"……双亲是，十年前……啊，对不起，忍不住就想对你了解详细一些。对了，我是国语科的主任鸟海，很高兴认识你。"

Gospel 没什么反应地"嗯"了一声。

一天很快就过去了。"我或是时间的动作很快，但绝不是两者都快。"这样想着，Gospel准备回公馆。

"转校生！干嘛一副这么严肃的表情啊。"

Gospel 回头，一个戴着遮阳帽的男生正站在身后。

"我是伊织顺平，也可以叫我 JONBEN，其实我也是中 2 时转过来的，要知道转校生并不是只有你一个人明白吗？"

正在这时有个熟悉的身影走过来，原来是岳羽，伊织眼中闪过一丝光亮。

岳羽盈盈地说："真是的，你仍旧没变啊，不管遇到谁都要罗嗦里罗嗦说一通，注意一下对方的心情好不好。""什么嘛，我只是亲切地和他打个招呼而已。"

岳羽眨着眼睛对 Gospel 说道："不过还真是巧啊，居然被分到同一个班呢，都在 2 年 F 组。"

伊织斜着眼酸酸地说："喂喂，我也是和你同一个班啊，怎么反应不一样？我还有事情要问呐，两个人好像关系很好似的一起来校的吧？"

岳羽涨红了脸："不要误会啊，我和他只是同在一个住宅区里而已，拜托不要把什么事都扯到那上面去好不好。"又像是突然想起什么，小声问 Gospel："对了，那件事……没说吧？"

"什么事？"Gospel 一时没反应过来。

岳羽一下激动起来，音量不自觉地提高了："拜托，昨天啊，昨天晚上发生的事情，真的还没说吗？"

伊织在旁边大吃一惊，他瞪大双眼，用想要咬一口的异样眼光忿忿地盯着 Gospel。

岳羽冒着冷汗："怎、怎么了？"

"昨、昨天晚上……？"伊织非常想知道后文。

岳羽由佳利的脸顿时像涂了红色染料似的变得通红，她大声地叫着："不、不是的啦！不是你想的那样，你误解了！总之我和他只是昨天才刚刚认识，真的什么也没有，真是的！我不管你们了，去弓道部还有事呢，我先走了，伊织你可不要随便传播奇怪的谣言喔！"说完飞也似地跑掉了。

伊织小声嘀咕着："也没什么好散播的话吧，是不是太自恋了。"又对 Gospel 说道："不过你也是真厉害，第一天就引起她的好感，那个家伙可是有着相当高的人气呢。哎，不说这些了，从今以后也要多多关照啊！"

夜

"你回来了。"桐条坐在客厅的真皮沙发上，手里正拿着一本报纸摘记翻阅着。"这段时间晚上很乱，最好不要出去。今天是学期第一天一定很累了，快去休息吧。"Gospel 也不想打听太多，应了一声就径直朝二楼走去。走到楼梯口时，Gospel瞄见岳羽由佳利正在吧台前的餐桌旁思考着什么。

深夜

客厅里，一个英俊的少年朝仍旧坐在沙发上的桐条走去，他将外套斜搭在肩上，脸上透出一种不肯认输的神情。"我要出去一下。"少年对桐条说道。

桐条微微一惊，用不解的眼光望着他。

"注意到了吗，这个报纸摘记，好像有很多动荡不安的事情呢。"

桐条紧蹙双眉。"嗯，越来越多的人患上了'无气力症'，我要将摘记里与这件事情有关的资料整理一下。你一个人不要紧吗？理事长说过，如果是那样的话，我也……"

少年微笑着说道："不用担心，我只是出去探探情况。"

望着他离去的背影，桐条稍许不安："真是的，明彦那家伙，这可不是游戏。"

2009.4.8 夜

又过了一天，Gospel 刚从学园返回公馆，就发现客厅里多了个陌生人。他身着裁剪得体看起来很高档的洋装，气度不凡，岳羽正在和他攀谈着，从他说话的样子来看，一定不是一般的市井人物。"啊，回来了。"岳羽看到了Gospel，不知道这句话是对Gospel 还是那个人说的。

谜一样的绅士露出恍然的表情："喔，就是他啊。"

"你好，我叫几月修司，你们学园的理事长，很高兴认识你。"

Gospel 望着眼前这个男人，隐隐感觉到某种不寻常的氛围，虽然有很多问题都想搞清楚，但是由于个性使然，他不想让事情变得更为复杂化。一切随命运安排吧。Gospel 懒懒地朝自己的房间走去。

深夜

一间设备先进的操控室里，房间内被设置了无数个侦测器与收发讯号装置，巨大的液晶屏幕上正显示着奇怪的示波，岳羽由佳利与桐条美鹤正聚精会神地观测这些仪器。

几月走了进来："辛苦了。怎么样了，'他'的状态？"

"刚刚已经就寝了，现在可能已经进入深度睡眠状态。理事长，他果然……"桐条有点担心地说。

"算了，不管怎样先观测一段时间吧。"与刚刚那个温和谦逊的人完全不同，他脸上显露出就像要世界末日般地凝重表情。

"马上就到影时间了。"

随着时针与分针在0的重叠，此时的海港都市再一次陷入深渊般的黑暗之中。

迷途的人类被暗影渗入、吞噬，就像死神走过的痕迹，万物无声，只有迷失了自我的人们还在逗留。所有真实的欲望与思维在影时间里被一览无遗，假面所掩盖的欲望是隐匿的，所以人类创造出一种精神分裂的生活方式。



影时间

操控室内，三人专注地盯着屏幕上的频率。

几月饶有兴趣地说："还真是平静的睡眠状态呢。每晚一到0点就转变的'影时间'，或许应该说消失的时间……普通的人类将会以'象征化'的形态转化成棺材的样子，这段时间里发生的事情自身完全无法感知。"

岳羽担心地问："那，他……"

"就像你们看到的，他完全不发生'象征化'的反应，虽然现在是睡眠状态，但是他现在正在体验'影时间'，因为他拥有'适性'。话说回来，那种东西应该也存在吧，虚无的这一刻，应该变成了暗影的饵食。总之接下来几天，请继续观测吧。"

"饵食……吗？"岳羽若有所思地说到。

一阵奇异的光芒从Gospel的眼前划过，睁开眼时已置身于一个怪异的蓝色房间。巨大的欧式落地镂空窗框外不停地有日与月交替下落，就好像这个房间在不断地上升似的。深蓝色的地板上放置着一张深蓝色的圆桌，桌上有一本册子，圆桌对面有一张同样是深蓝色的皮制沙发，一个长着奇怪的脸的老人坐在上面。他的身旁站着一位身穿深蓝色衣服的银色短发的美丽女子。整个房间里充盈着不可思议的氛围，墙上吊着一个时钟，时针与分针正在以惊人的速度不停歇地旋转着。

"我的名字叫依果。这是艾斯查贝丝，同样是这里的住人。"那个长着奇怪脸的老人说到。

银色短发的美丽女子向Gospel轻轻点了点头。

老人继续说道："这里是梦与现实，精神与物质之间的场所，已经很久没有人到这里来了啊。"

他的手在空气中划了一下，桌上的册子竟然被某种看不见的力量掀开来。Gospel发现这本册子就是初到公馆时那个奇怪的人交给他的签名册。

"这里是起着'契约'作用的地方，从现在开始，你就是这个'贝尔贝特尔姆'的客人了，总有一天我也会成为你的助手的，而你所需要支付的代价就是遵从这个契约，对自己的选择负起相应的责任。"



2009.4.9 影时间

操控室内。"如何？"理事长问到。

"和昨天一样。"桐条答到。

"嗯，越来越有趣了，即便拥有影时间的'适性'，最初应该更加不安定才对吧，记忆消失、变得混乱之类的，迄今为止真是特殊的一例呢。"

"一定很辛苦吧……"岳羽由佳利在一旁小声的说到。

几月看了她一眼，柔声说："你们是同班同学吧，虽说对他有可能会比较辛苦，但是我们真的很需要他的力量。"

正在此时，联络器响起尖锐的讯号。"这里是作战室，明彦君？怎么了？"

声线那头传来真田明彦因为激动而变得有些急促的声音。

"发现很强大的家伙了！到目前为止从未出现过的家伙！马上就要抵达你们那里了，我来通知一声！"

三人大惊。

岳羽惊惶地问："什么？那些东西？要到这里来~？"

桐条猛地站起身用坚毅的语气说道："理事长！今天的监视就到此为止，我们要尽快做出战斗部署！"

几月点点头："嗯！拜托了！"

三人急忙冲下楼，正好碰上冲进门的真田，岳羽赶紧上前察看他的伤势，却被粗暴地甩开。

岳羽由佳利用惊疑的语气道："前辈？"

"我不要紧，与此相比那些家伙非常厉害，你们见到一定会大吃一惊的！"

桐条见状喝道："这是逞能的场合吗？"

突然公馆猛烈地震动了一下，四人顿感事态严重。

桐条冷静地说："理事长去作战室，岳羽，你去二楼把Gospel叫醒，从这里逃走。"

"哎？前辈们呢？"

桐条眼中闪现出坚毅的神情："我和真田暂时将他们引开，无论如何这里绝不能被侵食！"



整个天空被墨绿色的云层笼罩着，月亮散发着诡异的青光，从楼顶上的栏杆背后，伸出一只只恶心的黑色粘液状的手，手里举着一张绿色面具，空洞的眼眶透着贪婪的杀意，慢慢地，整个身躯也翻转过来，只见一种类似蜘蛛的巨大爬行暗影软体动物出现在眼前。他们散发着腐烂肮脏的气味，将人类溶解到自己黑色的身体里。

岳羽掏出了枪，颤抖地将枪口对准自己，却突然被那种怪物从背后打翻，千钧一发之时，Gospel捡起地上的枪，对准自己的太阳穴毫不迟疑地扣动了扳机……

"为什么要这样做？自己也不清楚。只是觉得，这样就可以救岳羽由佳利了吧……"

Gospel的意识渐渐模糊，世界突然变得安静，他看到岳羽正在拼命向他说着什么，却什么也听不见。他感觉自己正在慢慢下坠……

岳羽由佳利被眼前的景象惊呆了，不是因为怪物，而是因为那个从Gospel体内分裂出来的Persona之力，那个叫"奥菲士"的机械战士，爆发了可怕的威力，那些巨型暗影怪物被它捏得粉碎，它发出狂暴的吼叫声不停地撕杀着，地上到处都是怪物的残尸。

Gospel再一次来到那个房间。那个充满了不可思议力量的神秘深蓝色房间。

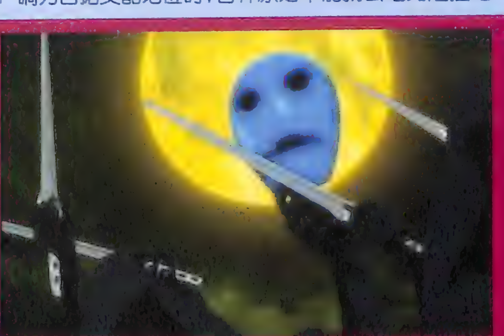
依果老人微笑着说："又见面了呢。因为你的力之觉醒，所以你失去了意识，但是不用太过担心，稍稍休息一下就好了。话说回来，你的觉醒之力原来是'奥菲士'啊，真是越来越有意思了呢，你知道吗，这种称之为'Persona'之力也是属于你自身的。"

"Persona？"Gospel第一次听说这个名字。

依果继续说道："你对这种力量的理解现在也许有点困难，你刚刚面对的敌人是暗影'Shadow'，它是人的内心本能的破坏性冲动，当'Shadow'的影响力占据支配地位时，各种原始本能就会毫无阻拦地







释放出来造成灾难。'Persona'就是当你面对这些灾难时分裂出来的'人格'，就是我们俗称的'假面'，Persona是惟一能对抗暗影的力量，正常的人格面具会约束人的本能，而'Shadow'则会引导人走向放纵，因此也就形成了'Persona'与'Shadow'之间的对立。虽然你现在的力还很微弱……"

Gospel不解："还很微弱？"

"嗯。Persona相当于'心'的防御力，'心'又根据'绊'而成长，它是根据你在生活中的感受成长的。总之，你慢慢领悟吧。你所在的现实，又有多少时间流逝呢，挽留他们是需要付出代价的。"

Gospel的意识慢慢清醒过来，周围一片白色。

"啊，你醒啦！"传来岳羽惊喜的声音。"太好了！你终于醒了，真是的，已经过了一星期了，真的好担心，救了我……总不能放着你不管吧……身体方面不用担心，好像是因为过度劳累了，但是总也不醒，真是吓了一跳。对了，那个时候什么忙也没帮上真是抱歉，明明被前辈们嘱咐要好好照顾你的……"

岳羽就像Gospel马上就又要睡过去地不停气地说着。

"……但真是厉害啊，那种被称为Persona的力量，还有你打倒的怪物叫shadow，我们一直与之抗衡的敌人，对不起，之前一直隐瞒着你……

我的父亲在我很小的时候就因为事故去世了……与母亲也有距离…你也是独自一人吗？其实我听说了很多关于你的事，我一直以为只有自己承受这种悲痛……以前，这里发生了大爆炸，因为父亲不在了，所以详细的事情我也不是十分清楚。父亲在桐条君所在的研究所工作，所以如果在这里的话父亲的事情多多少少也许可以知道一些，我是这样想的。从其它地方转入这个学园，之前发生的事也是因为这个原因，其实那样可怕的事情，我也是第一次遇到呢，对不起，都是因为我……"

岳羽的脸色浮现出悲伤的表情，难过得就像要哭出来一样。Gospel顿生怜悯之情。

"笨蛋，不是你的错啦。"

原来岳羽也是一个人啊，Gospel心里想到。

2009.4.18 夜

"Gospel君，理事长有些话对你说，放学后到公馆四楼去一趟吧。"

一间布置得非常华丽的套房中，桐条美鹤、几月修司和另一个银色头发的少年正在会客厅里等他。Gospel马上感觉到这个房间里的气氛有点不寻常，就像要宣读什么重大的事情似的，每个人的脸上都透露着凝重的神色。

几月修司看到Gospel之后立刻装出轻松的表情说道："噢，来了啊，要你这么早出院真是抱歉，但是有些不得不说的事情，啊，请随便坐！"之后又指着银发少年："这位是之前跟你提过的也是住在这里的真田君。"几月修司好像并不想等Gospel说什么话，又径自说起来："虽然有些唐突，但是如果我说1日之内并不仅仅只有24小时，你会相信吗？"说完用锐利地眼神盯着Gospel。

Gospel："很难相信。"

桐条道："还记得刚来公馆的那个晚上发生的事吗？你应该经历了很多不可思议的体验吧？熄灭的街灯、突然停止运作的机器、街上竖立的棺木，你难道丝毫没有发觉吗？自己正穿梭于与平时普通时间截然不同的时间带上。"顿了顿语气，幽幽地说："那就是影时间，存在于日月交替的夹缝中，被隐匿起来的普通人无法察觉的时间。"

真田接过她的话："因为那些人正在棺木中，所以无法感知这段时间的存在。不过影时间最有趣的地方可不是这些表层现象。"说到这里，真田明彦似乎变得很兴奋，竟站起来手舞足蹈地说："你也见到了吧？那种被称为shadow的怪物，它们只在影时间出现，并以袭击存在于影时间的人为生，所以我们必须将其打倒，怎么样？你觉得有趣吗？"

桐条站起身向真田喝到："明彦！为什么你总是这样！这可不是游戏，你自己也十分清楚吧！"

真田怒目而视，两人就这么对峙着，Gospel感觉气氛一下变得紧张起来，空气中弥漫着硝烟的味道。

几月修司见状赶紧打圆场："好啦好啦，总之大家要好好战斗！"

两人方才气鼓鼓地坐下。

几月继续对Gospel说道："我们是'特别课外活动部'，表面是在处理一些日常工作的杂事，实际上是对抗shadow的集团，部长是桐条美鹤君，我是顾问。Shadow是专食人精神的怪物，被袭击后的人会立即变成活的死尸，我们称之为'无气力症'。只有十分稀少的人能自由穿梭于影时间，这样的人，体内的Persona之力有可能会觉醒，就是你曾使用过的那种力量，也只有这种力量才能抗衡shadow。你明白吗？"

Gospel点了点头，暗自忖度着，这些话不就是依果老人曾经说过的吗。

几月有点意外的说："这么快就领悟了真是太好了。"

"简要地说，我们希望你能加入这个组织。"桐条打开桌上的一个手提箱，从里面拿出一把微型手枪扔给Gospel。"这是为你准备的专用的'召唤器'。"

Gospel很爽快地答应了。

几月一展愁云："太好了，真是感谢啊，对了，等会要介绍个人你们认识。"他看了看手上的表说道："差不多也该来了。"

正在这时，门外传来一个熟悉的声音："拜托，有没有人帮帮忙啊，这个东西这么重。"

岳羽吓了一跳："哎？顺平！不会吧？难道……"

门口，伊织顺平拖着一个巨型行李箱和七八个背包在那大口喘气，真想不通怎么会有如此之多的行李。

"2年F组的伊织顺平，从今天开始也住在这里。前天晚上偶然见到他在影时间里徘徊，说明他也拥有'适性'。"真田解释道。

伊织摸着后脑勺说道："嘿嘿，请多关照！"

不知什么时候先前的那种凝重的神情又回到几月修司的脸上，他清了清嗓子对大家说道："现在人都到齐了，我们当中能使用Persona之力的人，一直只有桐条君和真田君2个人，但现在我们的队伍已经增至5人了，也是差不多该探索'塔尔塔罗斯'的时候了。"

伊织不解地问道："塔什么斯，是什么啊？"

岳羽嘟着嘴说道："咦，你不知道吗？"

几月笑道："不知道也不足为奇，那个是只在影时间出现的，shadow的巢穴。"顿了一下，又用缓慢的语气一个字一个字地说道："也是解开影时间之谜的场所。"

伊织咽了一下唾沫。

影时间

黑暗中，一个声音响起。

"还记得我吗？"Gospel睁开眼，发现床边站了一个有些熟悉的面孔，但就是想不起来曾在哪里见过。

"你的力量终于觉醒了呢！而且，好像有点改变啊，我们可是有过约定的喔，要好好履行职责啊，我可是什么时候都能监督你呢，比如——当你想忘记我的时候，哈哈哈，那，下次再见啃。"

谜之少年的身影消失了。



第三章 出击

夜。众人朝塔尔塔罗斯前行着，每个人的心里都激动而忐忑。

"哎？这、这里不是月光学园吗？"伊织诧异地叫到。真田明彦看了看表，说："等一下你就知道了。"

晚上的月光学园还真是有点恐怖，从大门望进去，玄关处就像一个无底的黑洞，散发出阴森逼人的凉意。正在这时，天边涌现出大量的墨绿色云层，街灯熄灭了。眼前的月光学园像瓦片般破碎开来，中心的地壳猛然急速上升，四周因为气流的逆转形成了巨大的黑色漩涡，碎裂开的学园就像被施了魔咒般重新组合成一座巨大的散发出绿色幽光的高塔。

"这就是月光学园的真面目。也是shadow的巢穴塔尔塔罗斯。"

塔尔塔罗斯的入口是一个巨型的时钟，无数金黄色的大小齿轮正在规律运转着，每个齿轮上都挂有时针和分针，每个齿轮上显示的时间都不一样，也许时间在此时就是虚无。

"这座塔是shadow建立起来的迷之塔，一旦进入很难迅速找到出口，唯有不停地向上才是出路，因为塔尔塔罗斯每次都会变幻莫测，所以我也无法指引你们正确的道路，只有靠你们自己去探索了。"桐条说。

伊织瞪大双眼："哎？前辈们不去吗？"

"作为新人，这是对你们能力的试练。"真田在一旁开腔。

伊织脸上带着戏剧化的表情："啊，是这样啊，哈……啊哈哈……哈……"

"放心，我随时都会在这里与你们保持联络。"桐条突然像是想起什么，又转过身对岳羽说，"大家一定要拿出召唤Persona能力的勇气，否则，只能变成shadow的饵食了。"

"知、知道了啦。"岳羽脸红地答到。

不愧是迷之塔，昏暗的光线时明时暗，不管走到哪构造几乎都一模一样，让人无法分辨方位，地上零星地血迹散发出腥臭，岳羽紧紧地跟在Gospel身后，胸口因为紧张而剧烈地跳动着。

一路杀到十五层，突然传来桐条的声音："注意，探测器侦测到上层的结构好像不一样，请谨慎行动！"

十六层。

岳羽一把捂住嘴巴，像要呕吐似地背过身去。在三人面前出现了异常恶心的景象，这一层只有一个大厅，天花板上不断向下滴着粘稠的鲜红血液，地上血流成河，一种不知什么东西腐烂的腥臭味直扑Gospel的嗅觉，Gospel感觉胃里一阵翻江倒海，在厅的正中央，有一个向上的楼梯，但被一种看起来非常强大的魔法封印住了。

"明白了，总之先返回吧。"桐条了解情况后向他们发出了中止探索的命令。

2009.4.30

离上次探索塔尔塔罗斯已经过去一个星期，可那次见到的景象还深深印在Gospel的脑海中，无法散去。Gospel的心中像被某种无形的东西压抑得喘不过气来，他感觉时间渐渐将自己卷进一场未知的阴谋中。

街上出现了很多奇怪的人群，他们个个呆若木鸡，说不出一句话，僵硬的表情，脸色苍白，空洞的眼神中看不出一丝情绪化的色彩，就像行尸走肉般每天游荡于闹市街区。学校里越来越多的学生失踪了，看来他们也是患上了"无气力症"，只能躲在某个角落毫无知觉地度完这一生吧。



"拥有Persona之力的人吗？"Gospel自言自语地说到，他不知道应该值得庆幸还是应该觉得悲哀。

当生命不是目的而只是诱因和方法，定位人类特殊的精神领域，消磨我们的时间，没得到满足和承认的我们继续在寻觅，用自己的力量、害怕和幻想消除寂寞，也许人类并没有发挥他们真正的潜能，更好的价值没有得到发展。

人对这种现状是无能为力的，只有用记忆的片断以及欲望和希冀的幻象填充寂寞的心灵。

2009.5.1 影时间

"我们又见面了。"黑暗中，又传来那个声音。

Gospel睁开眼，床边像上次一样站着那个谜一样的少年。

"看来你的力量果然与其他人不一样呢，那么挑战一下你的界限吧？你觉得如何？一个星期，只要再等一个星期就会知道了，哈哈哈，我很期待你的表现喔，到时候可不要令我失望啊，那么，再见了~"

2009.5.9 影时间

桐条正拨弄着桌上的探测器。"怎么样，有信号吗？"真田问道。

桐条摇了摇头。

"离上次公馆的波动已有一个月时间了……目前还未查清为何会发生那种事。"真田沉思着。

探测器突然发出异样的反应。二人大惊。"什么地方？"真田问道。"市中心的电车。"

真田向窗外看去，像是想起什么："啊，满月……话说回来，上次的波动也是在满月时发生的，难道这次……？"桐条意识到事态的严重，立即按动了警报器。

轨道上。三人小心的移动着，"啊，前面就是电车！"岳羽喊道。她迅速跑过去，刚准备攀爬，突然又像被定住似的，停下来扯了扯学生服的超短裙，回过头对Gospel和伊织说道："不许偷看喔！"

二人顿时心跳加速。

电车内一个人都没有，显得异常安静，偶尔可以遇到"象征化"的棺木，里面的人现在应该毫无知觉吧，Gospel想到这里，无奈的笑了笑，人们受够了低薪卖掉他们醒着的生命的现实，但命运现在却免费给他们睡梦。

正在这时，电车猛地震动了一下，门被一种巨大的力量击碎了，出现在众人面前的，是一个散发着妖邪气息的女人，正用一种怪异的姿势坐在地上。

三人相视一笑，举起枪，对准自己……

操控室内。真田与几月站在监视器前，对那三个人爆发出来的力量吃惊不已。

"在如此短的时间内就成长到这种地步……连我都力所未及啊……"传来桐条的声音。而在一个不被人注意的高台上，另外身着奇异服装的三个人正默默地看着发生的一切。

被隐匿的真相

第四章 被隐匿的真相



经过这次事件，塔尔塔罗斯第16层的封印被解除了。

时间如流水。连着几个月，Gospel随着活动组过着日夜颠覆的生活，每到满月，shadow都会有一次大的波动，而且每当满月前后的一段时间，那个神秘的少年总会出现。满月吗？Gospel思考着，努力地想把一些细碎的线索整合在一起，但头脑里仍是一团乱麻。

最近活动组又多了一名成员，一个叫山岸风花的女生。拥有召唤Persona能力的她看上去十分弱不禁风，楚楚可怜，尽管如此，桐条还是让她加入了这个组织。她虽然体弱，但精神能力却出奇地强，自从她进来之后便替代了桐条的工作，负责调查与搜索敌人的各种信息资料。

岳羽这段时间很奇怪，不知道在忙些什么，好像跟山岸走的特别近。

废弃的地下室。

真田正与一名戴着深色绒帽的男子交谈着。

"一个月内就增加了四名，我们的活动组，跟你以前在的时候有点不一样了。"

那个男子冷漠地说道："我没兴趣。"

"回来吧。那种'力量'，不要浪费。"

男子嘴角掠过一丝不易察觉的阴霾："无用也没关系。我已经放弃那种力量了，不想再回去。"

"难道你就这样一辈子被过去束缚吗？"

男子冷笑了一声："哼，被过去束缚的人，又不是只有我一个。"

真田顿时无语。

男子淡淡地说："你不也是吗？"

说完头也不回地走了。

公馆三楼，岳羽在自己的房间沉思着。手上拿着一封已经被反复看过N次的信，上面写着：给十年后的家族。

明天，我打算在蒙莱德的开通式上将这封信寄出去，信是通过时光机器发送的，收到的时候是十年后……十年后的话，由佳利已经十六岁了吧，已经是高中生了呢。呵呵，我因为工作的原因，总是让你很孤单，但你总是微笑着……现在爸爸感觉肩上的担子更加重了，因为被'桐条'任命为主任研究员，马上就要接任一件大的工作了。在这之前，我们一直生活的非常快乐，但是，对我来说这是一件比你和你妈妈更加重要的事，所以你一定要相信我，做完这项工作爸爸就会回来陪小由佳利……希望你能每天开心，不断进步，从今往后的十年，不管发生什么事，你都要幸福地生活下去。

2000.3.6 岳羽咏一朗

"不管发生什么事……吗？"岳羽喃喃自语。脸上早已冰凉，什么时候看这封信都会泪流满面。她猛然站起身："不能再逃避了，……不能再像妈妈那样，绝对。"

荒废的地下室。

身着奇怪服装的谜之三人组来到头戴绒帽的男子面前，两男一女，神情冷漠地站在那里。

其中一人道："真是令人感动的活动组啊，你应该明白自己的立场吧。"

男子："放心，我不会再回去了。"

"他们最近好像在塔尔塔罗斯很活跃啊，有没有什么有趣的情报？"

"不知道。"男子冷冷地答。

"喔？是吗，你还真是漠不关心啊。"

2009.7.11 夜

公馆四楼。"今晚将大家叫到这里，是有些很重要的事情要说。想必大家也注意到了，每到满月就会有一次大波动……"几月修司一脸认真地说道。

"等等！"岳羽突然打断了他的话。

她的情绪显得有些激动："在这之前，我有些话要问桐条前辈。前辈好像是最早加入这个组织的吧，原因是什么？桐条前辈除了与shadow作战以外，对其它事情毫无兴趣，为什么要如此专注于这件事？十年前，曾因为爆炸事件失踪了几十人，而如今这种情况跟十年前发生的事有着惊人的相似，它们之间是不是有什么必然的联系？桐条前辈的话，应该知道吧？"

众人的眼光刷地齐望向桐条。

桐条沉默半晌，说道："我并不是想有意隐瞒什么。……是该向大家坦白的时候了。"面对岳羽的不断追问，她最终妥协了，透露出十年前那惊人的内幕。

"shadow本身有着各种十分不可思议的能力，其中就包括干涉时空这一违背常理的现象，十四年前，我的祖父桐条鸿悦出资建造了研究所，并雇用了大批的研究人员对shadow的实体进行研究，于是将大量的shadow收集在一起进行试验……"

山岸惊声叫道："收集？"

"嗯……但是发生了意外，根据记录，那些原本为了研究而被凝聚成一个整体的shadow因为爆炸的冲击裂开飞散成十二个单独的个体，消失了。每当满月就会出现的shadow，就是那个时候消失的shadow。"

"等等，这么说的话，为什么学校会是塔尔塔罗斯？难道，实验的场所是……？"岳羽不敢相信。

桐条点头："正如你想的那样，集合shadow的场所，恐怕人工岛是最合适不过的。"

岳羽已经失去了冷静："这到底是怎么回事？与这件事情无关的我们加入这个活动部也是因为这个原因吗？为什么一开始就欺骗我们？真田前辈也知道的吧？这跟利用我们有什么区别！"

"很抱歉没有对你们说出真相，但劝说你们加入的确很重要，毕竟这个世界上能对抗shadow的只有我们这些拥有Persona能力的人。"

岳羽怒道："现在还……！"

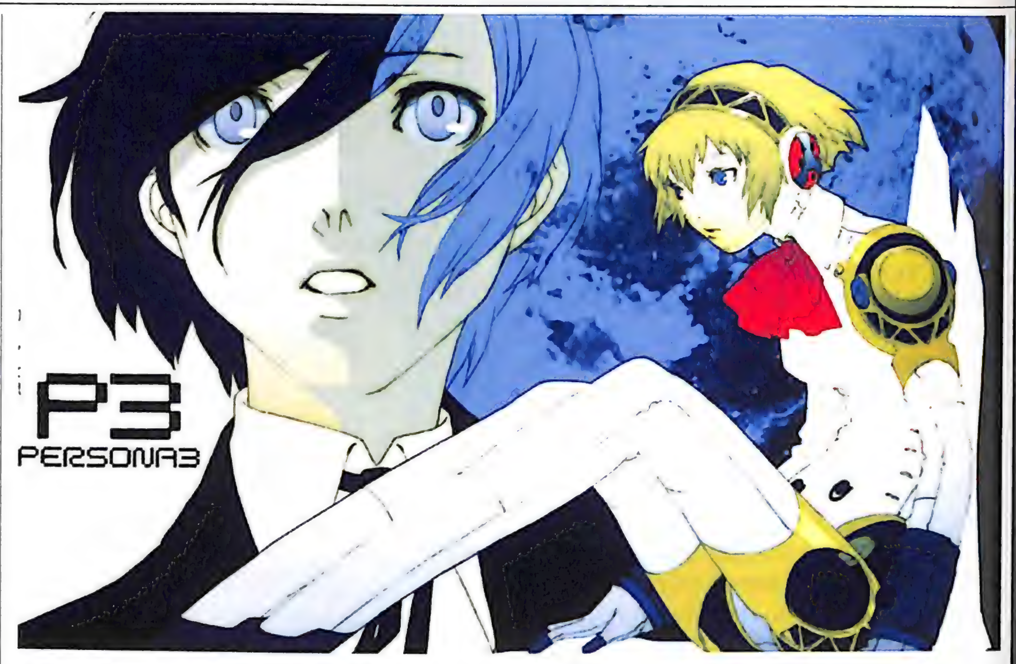
桐条无比悲伤的说："……拥不拥有这种力量，并不是我所能选择的……"

在一旁沉默不语的真田说道："美鹤，已经够了。"

"岳羽君，罪是过去的人犯下的，而且他们为了这件事也赌上了自己的性命，现在当事者已经不在了，今后大家要走的路都是一样的。"几月又一次充当了和事佬的角色。"事故已经过去十年了，为什么shadow的力量在不断增强，现在还无法调查清楚，我们还未了解的事情还有很多，但是，我们并不是没有解决的办法。"

"如果像以前分析的那样，一共有十二个巨型暗影存在的话，将满月就会出现的这些巨型暗影全部消灭，'影时间'和'塔尔塔罗斯'就会消失吗？"真田疑惑地问道。

"嗯，就是这样。总之下个星期去一趟屋久岛吧，



正好可以放松一下各位紧张的情绪，期末考也结束了，就当是休假旅游吧！而且，到那里还可以了解事情更进一步的真相，因为岛上住着十年前那场事故的唯一幸存者，桐条君的父亲。"几月说道。

桐条将脸背过去，不再说一句话。

屋久岛

"好久不见了。"面对女儿的问候，桐条武治像是对待陌生人一样面无表情地与她擦肩而过。

"还没告诉他们真相吗？"桐条武治问。

"……嗯。"桐条美鹤低下了头。

当天晚上，桐条武治将所有人召集起来，揭开了十年前所发生的一切。

"没错，所有的罪……都是因为我们。这一切的发起者，我的父亲桐条鸿悦的目的是想利用shadow的时空干涉能力，制造出能够自由操控时间的机器，有了这样的机器，未来不管发生什么都会在自己的掌控之中，不管有什么样的障碍都能够将之消除。"

"但是，研究随着父亲的指示，慢慢朝着奇怪的方向发展，晚年的父亲，精神生活极度空虚，现在想想，正是由于父亲的这种空虚感一手酿造了这场悲剧。你们想知道全部的事实真相是理所当然的，我也有传达的义务。"说完，桐条武治将桌上的摇控器开关按了一下，众人面前的墙壁上突然出现一段影像。

"这是……？"真田疑惑地问。"现场的科学家们留下的有关事故的惟一影像。"

"这份记录，留给还未丧失自我的人们……"影像中的研究员说着。

"啊，这个声音！"岳羽猛然一惊。

"因为一些……思想的侵入……完全改变了……这个实验，原本就不应该实行……已经无法挽回了，但是如果再这样继续下去的话，这个世界甚至有可能被毁灭……"

山岸轻呼道："世界……毁灭？"

"能够见到这份记录的人，无论是谁，请仔细听着，被凝聚在一起的shadow已经爆裂开，并向四周飞散了，如果要结束这场梦魇，只有将它们全部消灭！都是我的责任，明明知道有可能会变成这样，但还是被成功冲昏了头脑，遵从了桐条所选择的道路……全部是……我的……责任……"影像消失了。

岳羽失声叫道："爸爸！"

众人大惊。山岸："爸爸？刚刚那个人……"

桐条武治："他是岳羽咏一朗，当时的主任研究员，一个很有能力的人……从某种意义上说，是桐条家害死了他。"

岳羽用颤栗的声音说："也就是说，影时间也好，塔尔塔罗斯也好，爸爸在做的正是让那么多人牺牲的工作，都是因为他？之所以瞒着我，也是因为这个？……我不需要你们的怜悯！"岳羽大声地喊道，快速地跑开了。

Gospel追了出去。

翌日。

岳羽似乎已经恢复了平静，大家也决定要好好享受一下岛上的风光。几月却打来电话，告之岛上的对shadow专用的人型兵器自己从实验室逃走，希望大家在其还未暴走之前将之找到。而Gospel、真田与伊织三人却来到海滨，不断向女孩子搭讪却屡战屡败，正当三人互相埋怨的时候发现海边站着一位金发碧眼的美丽少女，三人顿时怦然心动，"这次一定要成功！"于是猜拳决定去搭讪的顺序……

尽管伊织使尽浑身解数，少女就是不说一句话，转身看都不看一眼。"前辈，靠你了！"伊织激动地叫道。真田直冒冷汗，向少女走去……

仍是没戏。两人将最后的希望寄托在Gospel身上，Gospel顿感责任重大。

才说了一句"你好……"，少女便转过身，直视Gospel，"找到了！"说完飞快向森林中跑去。那两人急忙过来问"厉害，你到底说了些什么啊？还愣着干嘛，快去追啊。"

追了好远，终于在一棵大树后面找到了她的身影，这时众人也赶到。"真是的，大家在这里做什么啊，还不快去找走失的人型兵器。啊，这个孩子是谁？"岳羽见到了那个少女。

"好像不用了，已经找到了。"几月走过来说道。

"难道，这孩子……"

"不错，她就是十年前为了防止研究出现意外而制造的专门对付shadow的人型兵器艾葛丝。十年前，为了防止shadow的暴走，成立了对shadow兵器计划，艾葛丝就是这个计划中最后产生的机体，也是目前世上仅存的一个，虽然早在十年前就因损伤过度而一直被废弃在岛上的研究所内，但现在却突然自己启动，真是不可思议啊。"几月解释到。

"对艾葛丝来说最重要的事，就是守护在你身边。"艾葛丝突然跑过来紧紧抱住Gospel，口里不断重复着这句话。众人面面相觑。

一个星期的休假就这样结束了，就这样活动组又增加了一人。

斯托莱伽



第五章

斯托莱伽

2009.8.6 影时间

又一个月圆之夜。

这次的地点在岩户台以北的地下，“这里好像是以前战争用的军事基地……”山岸说到，环顾四周，到处都存放着残留的军事武器，炮台、一些叫不出名字的机器杂乱地摆放着，时过境迁，饱经岁月摧残的痕迹，已锈迹斑斑。如此惊人的杀人工具还是第一次看到。“活着的人们互相残杀……虽然那种时代已成为过去，但还是无法……”山岸带着一丝忧伤柔声说到。

众人赶到时，事情却朝意想不到的方向发展。两个同样拥有 Persona 之力的人出现在众人面前挡住去路。

稍高一点的男子皮肤苍白，银色的长而卷曲的头发散乱地披在肩上，一双淡黄色的双瞳散发着诡异地光。另一个男子戴着一幅黑框眼镜，看起来很博学的样子，他左手不断地向上抛着一个水晶球，右手提着一个银白色的手提箱。

“我们还是初次见面呢，我叫塔卡亚，这位是金。”白色皮肤的男子指向旁边戴眼镜的伙伴。“也有人称我们叫‘斯托莱伽’。”

“啊，怎么会！”山岸轻呼道，“完全没有探测到他们发出的信号。”

“迄今为止大家的活跃我们已经在暗处看到了，真像守护人类的战士啊，但是，今夜恐怕不行了。”

对方来者不善，众人警惕地看着他们。

“队伍果然增多了呢，唉，还真是块罪恶的地方啊。”

伊织按捺不住：“这跟战斗有什么关系？”

金说道：“很简单，shadow 和影时间一旦消失，你们的那种力量也会消失吧，用你们的大脑再好好想想，那种力的消失，对你们来说真的没关系吗？Persona并不是每个人都能拥有的，影时间只有我们才能进入，塔尔塔罗斯也是。”

岳羽愤愤道：“又怎么样？所以就来阻碍我们吗？不明白的应该是你们才对吧！shadow被释放出来，会引起怎样的灾难你们明白吗！”

塔卡亚微微一笑，意味深长地说：“灾难？呵，灾难是经常会发生的，即便没有 shadow，人不是也会互相伤害吗？不管发生什么事，事情的本质都是一样的。再说比起这个，你们不也体会到了战斗非同一般的乐趣么？你们所谓的正义感，只是建立在个人基础上的吧，这种‘善’，也只能称之为‘伪善’。既然你们如此沉浸其中，我们也就不再阻挠了，各位，好自为之吧。”说完，两人挥袖离去。

众人一阵沉默。

2009.8.15

仍旧日复一日，拼命的学习，奋力的战斗，每当满月就会出现的神秘少年也让 Gospel 很是在意。

世界上有两种受折磨的人，一种人是缺乏生活，另外的人是生活过于沉重，Gospel 总觉得自己属于后者。大家究竟是为了什么而战？这个世界吗？特权阶级在一些大灾难中，如战争、饥荒、洪水和地震，恰好满足了他们明确的需要，他们唯恐天下不乱。沮丧、冲突、暴乱、谋杀所有这类恐惧，我们不可抗拒地陷入到失控的状态，制造出死亡和毁灭，它就在我们当中，而我们还沉湎其中……

2009.8.20 夜

“大家都在真是太好了，今天为大家带来了一名新成员。”

又有新人加入了吗，Gospel 已经习惯理事长这样的介绍了。门被推开了，走进一名小男孩。

“这位是天田乾。”几月介绍着。

Gospel 注意到真田脸上的表情很不自然。

“理事长！他才只是一名小学生……”山岸担心的说道。

“没关系，这是我自己选择的路，今后要请大家多多指教喔！”虽然还只是个小学生，却给人一种特别成熟懂事的感觉。“这位一定是真田前辈吧，我们同学都听说了你的事迹呢，拳击部从无败绩的王牌主将，请多指教！”乾走到真田的面前说道。

“……嗯，很高兴认识你。”真田脸上带着难以琢磨的神情。

废弃的地下室。

男子：“又是你，我已经说过很多次了，我不会……”

“我只是想告诉你，天田乾也加入活动部了。”真田冷静地打断他的话。

听完这句话，男子好似遭受了当头一棒，愣在那里。

“他是自愿的吗？”半晌，才开口问了一句。

“嗯。”

男子陷入了沉思。

2009.9.1

最近伊织怪怪的，整天神不守舍的样子，有时还自个偷着乐，对绘画一窍不通的他最近也钻研起素描了。……不会是恋爱了吧？

马上又到满月了吗，算起来，十二个巨型shadow也消灭得差不多了。听说马上又要加入一名新人，好像跟真田前辈与桐条前辈是旧相识，到底是个什么样的人呢？

2009.9.6 夜

“这位是荒垣，新加入的成员，总之大家要和睦相处喔！”理事长介绍着。叫荒垣的人头上戴着一顶看起来很厚实的深色绒帽，帽檐压得很低，看不清他脸上是什么样的表情，给人一种很难亲近的感觉。



“嗯。”他简单地应了一声后便一声不吭了。

“今晚是满月，大家都准备好了吗？”桐条严肃地问道。

岳羽：“顺平那家伙好像还没到，真是的，他到底有没有长记性啊，关键时刻就不在了，山岸君，快搜索一下他现在的位置？”

“……他的信号刚刚在公馆门口突然消失了……”

“不管了，先出发吧。”岳羽急不可耐地说。

地下室内，伊织顺平被绑了个结实，面对眼前的一名少女，露出惊愕的神情。

“琦朵莉？你为什么要……？”

那名少女身穿 LOLI 式的白色公主装，一头火红的长发安静地披在身后，身上还带着一本奇怪的绘画本，脸上无声无息地表情透出无限悲伤，她幽幽地说：“顺平君，请你命令你的朋友们中止这次行动。”

“……难道，你是‘斯托莱伽’的成员？”

少女默然。“为什么～？你们为什么要这么做？”伊织还是难以置信。

一场恶战下来，众人都疲惫不堪，不知什么时候，shadow 的力量已经越来越强大了。伊织还是没有来。

“啊！在这附近地区的一个地下室里……”山岸好像发现了他的迹象。“一个人吗？”桐条问。

“……嗯。”

地下室。

“还是没有说吗？为什么不向他们发出中止战斗的信号？难道，你也不怕死吗？”少女气若游丝般地发出声音。

“顺平！”岳羽看到了眼前的一幕，担心地大声叫道。众人随后赶来，山岸再一次惊骇，“怎么会这样，我一点都感觉不到她的存在……”

“琦朵莉，并不怕死。”说完这句话，她突然掏出枪，但被站在身后的顺平撞倒在地，枪被摔到一旁。

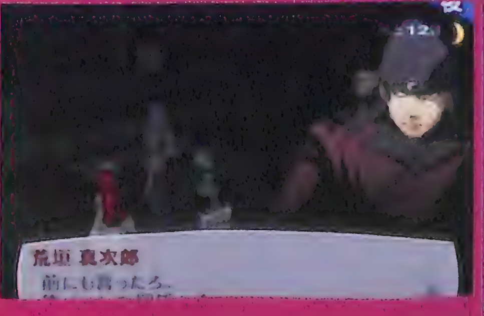
“阿迪亚！”少女挣扎着想要摆脱众人紧抱住她的手。“还给我！”少女突然歇斯底里地尖叫起来，她的双眼充满了愤怒，情绪非常激动，少女说完这句话就晕过去了。

一个星期过去了，伊织每天不知疲惫地出入医院，少女的情绪渐渐平稳下来，但脸上仍无时无刻都带着悲怆的表情，从未见她笑过，除了在绘画本上画画以外，她不做任何事。

“死并不是最可怕的。”

突然，绘画本从她手中滑落，她双手紧紧地捂住咽喉，呼吸急促，脸上露出痛苦的表情，就像有种无





形的东西死勒住她的脖子一样，众人大惊，隐隐约约病床上浮现出一个巨大的怪物，荒垣快步向前，不知给她吃了什么东西，怪物消失了，少女又恢复了平静。

大家对眼前发生的事还没反应过来，荒垣像逃避什么似的已快速离去。真田追了出去。

“怎么回事？”真田激动的问。

“……她和我们不一样。体内的Persona能力并不是自发的，如果不定时抑制体内的力，就会有可能反被Persona杀死。”

“你为什么会有那种东西？……难道……”真田震惊了。

荒垣默不作声。

“不可能，以前明明不是这样的！你为什么会发生这种转变？什么时候发生的？到底发生了什么事？难道是因为那次事件吗？”真田好像突然明白了为什么他一直不愿意再回到活动部。

荒垣离去后，真田还久久矗在原地无法动弹。

2009.10.1

秋天来了吗？不知什么时候满街都是醉人的红，绚丽多彩的红叶把秋天打扮的更加灿烂辉煌，红叶，是植物的叶子在生命的最后阶段，把美丽留给了自然和人类，默默等待生命最后的终结，魂归大地。

世间万物只是轮回。也许一千年只是一个瞬间，没什么新的，不同的事物，只是在不断的重复当中。同样的云，同样的音乐，对一小时或来生有着同样的感觉。Gospel不知道这种生活究竟何时才会结束，他已感觉到大家都显得疲惫，唯有艾葛丝每天寸步不离地游离在左右，一直说着那句话“对艾葛丝来说最重要的事，就是守护在你身边”。

2009.10.4 满月之夜

废弃的地下室里，天田乾背对着荒垣远远地站着，“就像事先约定的，你真的来了。”天田幼小的身躯不知怎地给人一种凝重的感觉。“为什么叫你来，知道吗？放弃那么重要的作战都要到这里来，想你也应该明白了吧。”

天田转过身，直视荒垣。“2年前的今天……十月四日，就是这一天，我的妈妈在这里死掉了。虽然对外宣称交通事故，但那并不是事故。”

“妈妈是被杀死的！我亲眼见到了……是你杀了她！”他再也控制不住激动的情绪，朝荒垣大吼着。

“从来都没有遇上一件幸运的事，这样辛苦的活着，每个人都用‘太可怜了’的眼光看我……不想再活下去的我，那天本来约好在这里见妈妈最后一面的……却……，所以，从那天起我就决定了，一定要继续活下去，直到找到你为止！今天是满月，我要亲自杀了你，偿还妈妈的命！”

“我知道了。”

刚结束战斗的众人松了口气。“今天‘斯托莱伽’没有来妨碍真是太好了。”岳羽兴奋地望着大家，却发现气氛有点不一样。

“还是找不到吗？”桐条有点担心地问。“……嗯。”山岸忧郁地点点头。

天田乾失踪了，而且，随后荒垣也不在了。“大家先回去，我去找那两个人。”真田向外跑去。

公馆。桐条在门口踱着步子，努力在思考什么。真田和那两人都没回来，大家在沙发上如坐针毡，气氛显得特别沉闷。“今天是多少号？”桐条突然问到。“十月四日。”

“……十月四日……原来如此。”桐条幡然醒悟。随即神情紧张地懊恼道：“可恶，我怎么早没想到！”众人不解。“今天是乾的母亲的忌日。两年前，刚刚得到Persona能力的荒垣，在追踪shadow的时候发生了力的暴走，……无意中杀死了乾的母亲。事不宜迟！”桐条像是知道了他们的行踪似的冲了出去。

“怎么会这样！”大家都紧随其后。

废弃的地下室。

“在我死前，要给你一个忠告。”荒垣淡淡地说。

“忠告？”

“你要杀死我，这是我的命运，我早已有了这份觉悟，但是从今往后，你要背负的，是跟我同样的宿命，你的觉悟已经有了吗？从此以后终日生活在无尽的愧疚里，丧失斗志，被自己的内心反噬。我并不怕死，但我不能看着你重复我走过的路。”荒垣平静地说。

“别说这些废话！”乾怒不可遏地喝到。

正在这时，传来一个阴阳怪气的声音。“真是令人感动啊，荒垣君，”那两个被称为“斯托莱伽”的男子出现在两人面前。“看来有人要取你性命呢，要不要我们帮你扫除障碍？不过作为交换，你要告诉我拿走琦朵莉武器的那个人是你们中的谁，怎么样？”塔卡亚说道。

“可恶！我不知道。”

“喔？真的吗？就为了这个家伙？2年前的暴走让你有些转变呢，哈哈，还真是个富有同情心的人。”塔卡亚笑着。

“……力的暴走？”天田愣住了。

“但是，有些东西可是要付出代价的，哈哈哈。”塔卡亚将枪对准荒垣。“不说真的没关系吗？这可不是普通的枪喔。”

“等等！”天田说到，“……是我。拿了她的武器的人是我。”荒垣没想到乾竟然会这么说，惊住了。

塔卡亚挑了挑眉：“是吗？真是有趣的事态发展呢。”

我该怎么办？复仇计划到这里已经结束了吗？我到底为什么要帮那个家伙？天田低着头无比忧伤的想着，完全没有意识到塔卡亚已经将银白色的枪口瞄准了他。

“乾！危险！”远处传来岳羽的惊呼，急忙赶来的众人对眼前发生的触目惊心的一幕还没来得及阻止，悲剧就已发生。

荒垣奋力冲到乾面前为他挡了那颗致命的子弹。

天田乾惊呆了。眼前的一幕已经是第二次出现在他面前，第一次是两年前，妈妈同样为他挡住了致命的危险，此刻……

荒垣对乾笑了笑，轻声说：“你不必重复我的路，真是太好了……这样，就足够了……”说完，无声地倒在血泊中……

“荒垣君——！”山岸悲愤的声音回荡在城市的夜色之中，只是，他再也听不到了。

骗局

第六章 骗局

2009.10.6

出现了第一名牺牲者。大家情绪非常低落，特别是真田君，他应该是最为难过的吧，连最后一面都没有见到。第二天学校的追悼会上，校方对外宣称是因为暴力事件酿造的悲剧，大家早已习惯这种说词，新闻总是与现实不符。

一个月后。

公馆四楼，理事长将大家召集起来，用无比兴奋的语气对大家说：“今天是最后一场战斗了！过了今夜，所有的痛苦、所有的罪恶都会被消除，影时间、塔尔塔罗斯、无气力症全部会从这个世界消失，大家从明天开始，可以像普通的高中生一样过着平静幸福的生活，过去的一切苦难都会结束，战斗吧，为了明天，也为了自己！”

经过一个月的时间，大家已经将悲伤转化成了力量，这就是时间的神奇，既可以创造一切，也可以终结一切。

今夜，一切就要结束了吗？

影时间。

海港都市与人工岛之间，架着一座十分宏伟的渡海桥，今夜战斗的地点就是那里。月亮像一块黄玉盘似地挂在地平线与海的交汇处，就像要即将沉溺于红色的血水中，今晚的一切都显得那么不同。

正如大家事先猜想的那样，“斯托莱伽”也出现在桥头。

天田乾怒不可遏地说：“又是你们！今天一定不会放过你！”

“喔？真的走到这一步了呢，大家真是固执啊。那就让我见识见识你们到底有什么能耐吧！”塔卡亚说完掏出枪正准备进攻，却被站在一旁的金制止住。

“金！你干嘛？”塔卡亚急躁地问。“现在还不是时候。”说完这句话金拉住塔卡亚仰面向后倒去，跌入了深红色的海水中。

当第十二个巨型shadow也化为黑色烟雾消失而去时，“已经……结束了吗？”岳羽茫然地问，就像不相信已经胜利似的，众人呆站在那里。

“肚子好饿！”Gospel突然说了一句，大家像突然被电击醒一样，开心地一齐大笑起来。

“嗯，这么一说我也有点饿了！决定了！明天晚上要开庆功会！桐条君请客！大家说怎么样啊？”伊织在一旁叫着。

“我要比萨饼和奶汁烤菜！”岳羽兴奋地说。

众人七嘴八舌地说着，桐条望着天上那轮满月，那种熟悉的墨绿色云层正变幻莫测地漂浮着，这种风景也许是最后一次看到吧。

黑暗中，神秘少年如期而至。





“已经结束了。为什么你还是不懂‘终结’的真正含义呢？祝贺你，明天对你来说将是新的开始，对我来说，也是。不会再相见了，但，我们永远是朋友，对吧？”

少年的身影消失了。

第二天晚上，众人兴致勃勃地聚在公馆开庆功会，桐条君的父亲桐条武治也被邀请来，各式各样的美味佳肴摆得满桌都是。

“大家都到齐了吗？我可要拍照啦！”伊织兴奋地说。

“再等等嘛，理事长和艾葛丝还没到呢！”岳羽说到。

“不过真是很难得喔，平常艾葛丝都是寸步不离Gospel的身边的，今天……”山岸有点担心地说。

一个小时后，大家都沉闷地坐在那里，唯独伊织还在狼吞虎咽地吃着，桌上的食物已被风卷残云般消灭了个精光，但他马上就发觉气氛有点不正常，理事长和艾葛丝还未回来，他看了看表，马上就要到那个时间了。

远处响起了0点的钟声，眼前突然发生了戏剧性的一幕，桐条武治带来的秘书们突然变成了“象征化”的棺木！

“这到底是怎么回事？”众人看着这不可思议的一幕，难以接受。

“影时间……难道还存在？那学园？”岳羽惊呼。

塔尔塔罗斯门口，几月修司和艾葛斯站在高高的阶梯上，似乎正等着他们的到来。

“不是说只要将十二个巨型shadow打败，影时间和塔尔塔罗斯就会消失的吗？你到底是什么人？难道你从一开始就是在欺骗我们？”桐条质问道。

“哈哈哈，伟大而又正义的战士们啊，你们迄今为止的活跃真是让我大为感动。十二个shadow就是十二个碎片，将它们重新组合成一个整体，就能够召唤出具有‘毁灭’性质的被称为‘死神’的究极存在。”

真田怒不可遏：“在说些什么？你究竟有什么目的？”

几月冷笑道：“在这个充满绝望的世界迎接终结的到来，全部的终结，然后是全部的重生。”

众人惊得说不出一句话。

“十年前，我也作为研究者携带那份计划，我的目标并不是影时间和塔尔塔罗斯，而是让shadow的力能够被正确的使用而已，所以才将shadow收集起来，为了得到‘毁灭’之力……谁知实验竟出现了意外。”

真田：“这样做对你有什么好处？难道你疯了吗？”

“这个世界并不能满足人类的欲望，虚无的王国形同虚设，已经到了该用‘毁灭’来拯救了。预言书曾说过，‘毁灭’要靠‘皇子’之手来引导，然后那个皇子将会在拯救所有的一切之后成为新世界的君王！十年前，因为仍在实验中导致了核心作用的不确定性，但是随着时间的变迁，今天我终于成为了‘皇子’！对于隐瞒了大家这一点我真是感到抱歉啊，不过，你们不也是为了未来而战的吗，安静的稍等片刻，我就会将你们彻底从这个空虚的世界中拯救出来的。”几月有点神经质地笑着，眼中闪着诡异的光。

山岸掩面道：“怎么会这样？……毁灭就是拯救……”

岳羽无法置信：“十年前我父亲的记录，‘必须将飞散开的shadow打倒’，那也是骗人的吗？”

“啊，那个记录其实是我留的。这样就可以让大家更加卖力的战斗不是吗？”

桐条惊道：“什么？你更改了记录？”

“你的父亲岳羽咏一朗还真是个有能力的科学家啊，身为主任的他，知道很多我不知道的东西，我还是很尊敬他的呢，在众多的研究者只看到shadow干涉时空的能力的时候，他却唯独对‘毁灭’极其热心，但是很可惜，他在对待‘毁灭’出色力量的理解上有些问题。”

桐条愤然：“那是用生命换来的惟一遗留的珍贵记录！”

“嗯，所以它才发挥了作用啊。”几月笑到。

岳羽愤懑道：“从一开始就在利用我们，父亲如此，我也如此！”

“怎么能说是利用呢？是为了世界不是吗？真是的，仍旧是这么单纯啊，都是些欠缺领悟的行动，不过也没办法，都是些孩子嘛。艾葛丝，是你发挥作用的时候了，将他们抓起来，作为迎接‘毁灭’的活祭。”几月按下摇控开关，对艾葛丝下达了终极指令。

众人清醒过来时，发现自己已被绑在了塔顶的十字架上，六根擎天十字架高高地竖在那里。

“几月？这是怎么回事？”正在这时，桐条武治竟然赶来。“爸爸！”美鹤担心地叫到。

“喔，你来的正好，一起来迎接‘毁灭’的到来吧。”

“快停止你那愚蠢的行为！你知道你在做什么吗？”武治怒斥道。“哼，你的先辈们为了追求什么？是存活至今的你花费十年都不能理解的，你又有什么资格说我？”几月怒气冲冲地将枪口对准武治。

“爸爸！”美鹤惊恐万状。

武治冷静地说：“父亲是做错了，‘死是人的救赎’这种思想不应该再继续下去。”

“十年了！十年的碌碌无为！跟上一次不同，这一次绝不允许再出意外！”几月激动地扣动了扳机。“啪！”武治倒在了血泊中。

“不！”美鹤凄凉的惊叫声传到好远好远。

“艾葛丝，还愣着干什么，快将他们杀掉！”

艾葛丝举起她的手臂，将炮筒对准大家。“艾葛丝……”山岸悲伤地叫着她的名字。

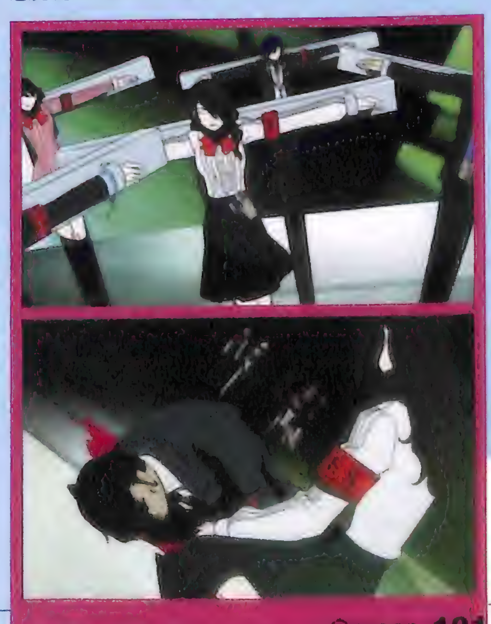
“对艾葛丝来说最重要的事，就是守护在你身边”。

艾葛丝扣动了扳机，但……并没有射击大家，而是将绑住众人的绳索弄断了。“艾葛丝！你……”几月意味深长地笑着，“已经太迟了，哈哈，‘毁灭’终究会降临这个世界。”还未等众人制裁，他便自己纵身跳下深渊般的高塔。

2009.12.1

生命的质地脆如玻璃，也许我们的出生就是为了等待死亡，人生就像一个圆，当你过完艰辛的一生之后会发现你只不过回到了原地。

班上又进来一个转校生，望月凌时。“长得帅，又温柔，家境又好”，常引得学园的大批女生驻足，但艾葛丝每次见到他都说些奇怪的话，诸如“错误！”、“不行！”、“中止！”等不知所谓的词。伊织好像跟他关系很好，可能是因为那两人性格相近吧。Gospel总觉得他的眼神在哪见过。









2009.12.3

“岳羽君……这是在几月修司房间里发现的东西，我想，大概是岳羽君很重要的东西。”山岸悄悄叫住岳羽，递给她一张磁盘。

“……风花，谢谢你！”岳羽感激地说。

回到房间，岳羽静静坐在床上将盘放进电脑。听到那个自己再熟悉不过的声音，岳羽泪如雨下。

“这个实验，原本就不应该实行……已经无法挽回了，但是如果再这样继续下去的话，这个世界甚至有可能被毁灭……所以我将实验中断了，但是飞散的shadow一定会对后人造成非常坏的影响吧，能够见到这份记录的人，无论是谁，请仔细听着，就当作是警告，千万不要接触那些被炸开的shadow，那些东西互相侵蚀，当重新组合成一个整体时，所有的一切就完了，再强调一遍，分散的shadow千万不要触碰！这个研究，我已经不能阻止了……恶魔已经魅惑了桐条的双耳，他已经听不进我说的任何话了……

我已经……不能获救了吧，最后一个请求，见到这份记录的你，如果能见到我的女儿由佳利的话，请你传达……明明约定会回家的，变成这样了，对不起……但是爸爸能和你度过那些美好的时光，比世上的任何人都要幸福。我一直很爱你女儿，所以一定要健健康康地活下去……”

“爸爸……”岳羽已泣不成声。

2009.12.5 影时间

虽然巨型暗影已完全消灭了，但毕竟影时间还存在，所以众人还是习惯性地进入塔内，然而，却发现了“斯托莱伽”。琦朵莉竟然也在场。

“琦朵莉！”伊织惊声叫道。“你不是在医院吗，怎么会在这里？”

“死，并不可怕。”她还是重复着这句话，脸上仍旧带着无比悲戚表情。

“又见面了啊，真是的，走到哪里都要被你们阻挠。”塔卡亚说。

“拜托，百般阻挠的是你们才对吧！”岳羽大声答道。

“琦朵莉！你为什么要听从他们的话，不要再做伤害自己的事了！”伊织向前冲过去。

“危险！顺平！”岳羽惊呼。

只听见一声枪响。伊织还站在原地，但隐约感觉身体突然有股火辣辣般钻心的疼痛……意识渐渐模糊……

朦胧中，伊织发现自己躺在病床上，琦朵莉正关切地望着他。

“死并不是最可怕的，最可怕的是一直在执着的事情突然离自己而去，顺平君，我之所以离开你，是因为害怕这一天的到来……当你死去的那一刻，我明白了，只要能和你共度哪怕是一秒钟，我的人生也是幸福的。所以，你的生命不能就此终结，因为我还要跟你共度余下的时光……”

伊织又恢复了意识，发现自己还倒在塔尔塔罗斯，但身体已感觉不到丝毫疼痛，身边的琦朵莉却显得非常虚弱和疲惫，气息越来越弱……难道！

“……太好了，我能听到顺平君的心跳，扑通、扑通……这样我就能永远陪在顺平君身边了……顺平君，喜欢……谢谢你……”琦朵莉冰凉的手无力地垂到地上。

“琦朵莉！”伊织悲痛地跪倒在地上，突然从他体内爆发出一股惊人的冲击波，将塔卡亚与金掀翻在地。

两人被这股力量惊骇得说不出话，塔卡亚正想掏出武器，又被金一把拉住。“可恶！金，你……”

“再等等，现在杀了他们毫无意义。”说完金扔出手中的水晶球，在烟幕弹的掩蔽下两人消失了。

公馆内，桐条交给伊织一本绘画册。“这是在整理医院的物品时发现她留下的东西……”

翻开画册，上面每一页都画着伊织顺平的画像。

2009.12.6

随着时间的推移各种各样的死亡以各种不同的方式在Gospel周围发生着……当你真正在生命的候诊室里睡着时，就像在做一个永远不会再醒来的梦，但你的意识生命还将延续，直到找下一个起点。

那个神秘的少年果真再也没有出现过。

2009.12.9

又到满月了，众人习惯性地聚集在四楼作战室。

“艾葛丝呢？”大家突然变得神情紧张起来，长久以来的经验告诉大家这种临行前的失踪往往会发生一些不好的事。

影时间。渡海桥上，艾葛丝对着前方不远处的一个人说道：“发现目标。”

望月凌时像是正在沉思什么，发现艾葛丝向自己走来，惊异地说道：“是你？艾葛丝，你在这里干什么？”

“你，程序是错误的，你是危险的。”艾葛丝说着。

望月凌时一脸茫然。

“这不是普通人能踏入的时间，你还不知道自己是谁吗？”

“我……是谁？”望月凌时努力地想着，却发现头脑一片空白。

“十年前，我们已经在此见过一面了，没想到你竟然转化成人型。”艾葛丝一边说着，一边启动了装置，进入备战状态。

望月凌时仍然在努力地思考着，完全没有意识到艾葛丝向自己俯冲过来，而在此时，十年前的一幕幕像放电影般地在他脑海中一一晃过，十年前的那场恶战……原来如此。

就在他回想起所有时，艾葛丝被他浑身散发出来的强烈震波击倒，瞬间瘫痪。

“艾葛丝！”众人总会来迟一步。与此相比，大家对此时出现在此地的望月凌时更为吃惊。

“望月君！你在这里干什么？”伊织不解地问，“到底怎么回事？”

“明晚，我会向大家说明一切。”望月凌时平静地说。

死神降临

第七章 死神降临

2009.12.10 夜

四楼的作战室内，众人静静地等着望月凌时开口的那一刻。

“我真正的名字叫‘死神’，最后一个你们还未消灭的碎裂成shadow的存在。”

他说出的第一句话就如同硬塞给了大家一枚黑索金重磅炸弹，震得众人目瞪口呆。

“十年前，因为那次大爆炸将凝聚在一起的shadow分裂成十二个碎片，我就是其中一个，当时我被人型兵器封印在一个少年的体内，几个月前，我同这里的一名转校生签订了契约，寄住在他体内，等待shadow重聚的那一刻……”

“转校生……难道！”众人齐将眼光投向Gospel。

“shadow之所以互相侵蚀，目的在于迎接‘shadow之母’”。”

“shadow之母？”众人闻所未闻。

“是在太古时期，将‘死亡’播种在这个星球的一个叫‘纽克斯’的存在。如果觉醒的话，这颗星将迎接纯粹的死亡，所有生命……都将消失。”

大家此刻不约而同地想到，这个世界，将会变成影人间吗……

岳羽带着一丝希望地问道：“有什么防范的方法吗？”

望月无语。



“……难道就没有一点办法吗？”

望月凌时表情暗淡：“……对不起……”

“听见死亡之钟的悲鸣了吗？那个时候，所有的一切就已决定。我是‘宣告者’，死的‘宣告者’，我就是为了这个而存在的。”望月用悲伤的语气说着。

真田急促地问道：“什么时候？那个是什么时候？”

"恐怕……下个春天已经不会来临了。"

空气凝固了。

伊织故作轻松地说："什么'纽克斯'啊，将它打倒不就行了，之前不一直是这样的吗？"

"那是不可能的。并不是力量的问题，在它面前，所有的生命都将被吞噬，连时间都无法阻止它的到来。我是shadow聚集的存在，以人的姿态出现，能和大家这样交流，共同分享欢乐、悲哀，全因为在他体内寄宿的恩惠，我的降生虽然短暂，但已足够。与'纽克斯'的相遇已无可避免，但是在此之前，你们仍有最后的一丝希望，那就是……杀了我。"

众人再次震惊。

"作为'宣告者'的我消失的话，有关影时间的记忆也将会全部消失，而所有现世存在的事物也会从你们的记忆中消失。本来，我的性质和'纽克斯'是一样的，并不能被杀死，但是因为他，我已经转变成'人'的性质，凭借他的手的话，大概，能够做到。"

望月凌时看着大家迷茫的脸，轻声道："并不是让你们马上作出抉择，12月31日，今年的最后一天，那是最后的期限，一旦过了那个时间，我将会溶入影时间之中，再也无法与大家进行任何沟通。"

说完这些话，他转身离去。临走时，又对大家道："对了，即使你们不杀了我，过了那一天，我也会被'纽克斯'吞噬，与其它暗影合为一个整体，所以没必要对我抱有任何同情，不论你们选择的结果如何，我的命运都是一样的。"

2009.12.20

距那次骇人的谈话已过去一个星期，每个人的思维都处于一种游离状态，虽然大家心里都被恐惧填充着，但一个星期足以让人适应许多事物。

这个世界怎么了？我们到底在过着一种怎样的生活？Gospel感觉这个月是他生命中度过的最沉闷、最压抑却又是最珍贵的时光，我到底是为了什么要签那个契约啊？他心里想到，难道这就是命运……

最近街上到处都贴满了传单，"……这个堕落的世界充满了罪恶……纽克斯大人会来拯救人类……"之类的宣传语被散得满地都是。

一定又是"斯托莱伽"的手段。

城市中那些不知情的人还真是幸福啊，Gospel总是幻想着有天醒来发现所有的一切只不过是一场噩梦，或是就这样沉沉睡去永远不再醒来。

媒体试图给这些事笼上阴影，说成是全人类的大灾难，但我们都知道媒体的用意从来不是铲除世间邪恶，不，从来不是。他们的工作就是说服我们接受并习惯于与其共存，他们谈论真理，他们谈论自由，但是他们却生活在谎言里，生活在奴役里，各式各样的奴役里，因为每一种奴役都可以使他们免于某些责任。

shadow只是一种危险的存在，而人却利用这种危险去做那些让人类陷入更大的危机中的事。枪本身是危险的，但如果不去触碰它，充其量只是一件物品，扣动扳机的是人类，想一想是谁让这一切发生的，也许人心比shadow更为可怕。

2009.12.31

必须做出选择的那一天很快就来临了。

"那么，我就在他的房间等待你们最终的结果。"望月凌时走进Gospel的住处。

众人好像早已作好了觉悟，"不管你有什么样的选择，我们都会支持你。"

Gospel向楼上走去。这条路曾走过无数次，但这次却显得特别漫长，心中早已作好抉择，只是不知道自己有没有说出的勇气。

"这个房间真是熟悉呢，Gospel，你已经决定了吗？"望月凌时问道。

"告诉我'纽克斯'出现的具体时间吧。"Gospel冷静地说。

"……。我明白了，既然这是你做出的选择。"两人一起回到客厅。

"我们又见面了。"望月说。"当然啦！"岳羽笑到，好像一早就知道会是这种结果。"因为我们彼此之间都不愿忘记对方。"

"'纽克斯'会在下个月的31号降临在塔尔塔罗斯的塔顶，那时，只能靠诸位自身的努力了。那么，我走了，祝大家好运！"望月消失在黑暗之中。

2010.1.31 影时间

塔尔塔罗斯。"果然，'斯托莱伽'也在这里。"山岸有点担心地说。

"正好，有一大笔债要找他们算呢！"真田、伊织和乾咬牙切齿道。

"是该做个了结的时候了。"快到塔顶时，金挡住了众人的去路。

轻而易举地打败了他，众人迅速继续向上奔去。

塔顶，塔卡亚坐在台阶上，像是在等待着什么。"喔？看来金还是被打败了啊。"他诡异地笑着。

"你到底有什么目的？"

"目的？我只是想活在现在而已，那些虚幻的未来对我来说毫无意义。只有'现在'是存在的，过去只不过是记忆的收集，而未来只不过是你的、你的梦，真实的存在是此时此刻。这个世界上的人们已经病入膏肓了，他们的未来只不过是来自过去的一个投射，任何他们在过去所错过的，他们都把希望寄托在未来，而他们并不明白，在这两个不存在之间的很短的片刻，那个才是生命，我想要把握住的，正是这样一种东西，所以我期待'纽克斯'来拯救他们，那样就可以进入永恒的瞬间。"

"谁说未来没有意义，我们之所以到这里来就是因为对未来的一种肯定，我们计划到这里来并实施了它。"桐条反驳道。

"……"塔卡亚无语。"看来你们真不是一般的固执，那就让力量见分晓吧。"

恶战过后，众人略显疲惫。

正在这时，风起云涌，大家明显感觉有股死亡的气息笼罩在上空，风中飘散着黑色的飞花，空气也似乎变得凝重起来。黑色的云层不断翻滚着，就像有种无形地力压制着，众人完全无法召唤Persona之力。突然，整个城市地动山摇，塔尔塔罗斯瞬间倾斜。

"哈哈哈！'纽克斯'大人！他终于降临了！哈哈，一切都太迟了！都太迟了……"塔卡亚在一旁幸灾乐祸地叫嚣着。

街上的行人惶恐地奔跑着，乱成一团，不断有人被黑影吞噬了，转变成黑色的暗影怪物。天上那轮明月突然碎裂开来，形成了一个旋涡状的巨大黑洞，强烈的气流冲击让大家无法动弹，甚至连站起身都异常艰难。

Gospel闭上了双眼。

深蓝色的房间内，依果老人微笑着说："好久不见！看来你已经遵守了契约，按照约定，我也将献出我的力量。"随着一道奇异的光芒，在Gospel的面前出现了一张卡片。

"这是封印'纽克斯'的印章，也是我所能帮助你的最后的力量，在命运的引导下，你终于完成了你的任务，而我的使命也结束了，你永远是'贝尔贝特尔姆'最尊贵的客人。"

突然间，记忆中的人那些炽热的思念，在Gospel的胸中涌出一股莫名的暖意，他看到墙上吊着的钟上的时针突然停止了转动，整个房间也向周围慢慢扩散，直到化为碎片消失。

塔尔塔罗斯的顶上，大家正吃力地维持着身体的平衡，像有种无形的力量牵引似的，他纵身向空中的黑洞飞去。

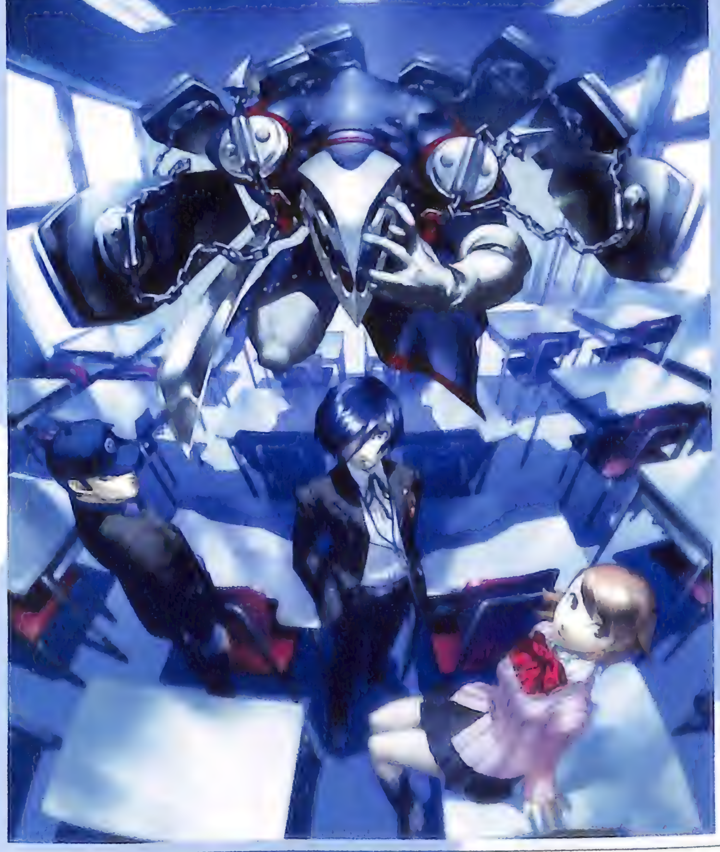
"等等！不要去！"众人惊呼道。

"拜托！不要一个人去啊！不是说好大家要永远在一起吗？"岳羽疾呼道。

"怎么能让你一个人抢了风头！"伊织想追上去，但怎么也无法直起身子。"可恶，为什么他就可以！"

Gospel见到了"纽克斯"。那个被称为拥有"毁灭"之力的终极存在，被他永远封印在了另一个世界。

吮吸智慧果实的人类，这个瞬间将会变成路人
内心散发出的心声，在耳边回响
生命的光辉，将永远闪耀
虽然饱受绝望却毅然向前，坚定的决心
向着目标前行，人类的生命将有可能发挥最大的潜能
找回迷失时间的自我，坚定自己的信念
万劫不复，与时共存的残酷命运
不管多大的苦难，都要坚强忍耐
你已经开始寻找答案，尽管有些困难，但回报是丰厚的
尽可能彻底地练习你的思想，探索物质世界的奥秘，享受所有的感觉
这种瞬间不只是流逝和虚无
那些世间美好的生命，在其中跳动
每个人，每个事物，每个地方，每个动作，留下了一个痕迹。



mumu的哆啦A梦收藏

小编：你好！

这次投稿在我心里已经酝酿了很久，现在终于得以实现。

喜欢哆啦A梦不是一个偶然，它是我从小的挚爱。但我的童年非常单调乏味，像《七龙珠》、《圣斗士》这些对80年代出生的人影响极大的漫画，在我脑海中几乎没有一个完整的概念，很可悲吧？因为小时候几乎把所有时间投入到了学习国画之中，之所以认识了哆啦A梦，是因为小时候阿婆（姥姥）带我上街时，总要带我买一本哆啦A梦的漫画。于是哆啦A梦变成了我对童年的惟一记忆。

现在学业很忙，完成这篇投稿花费了我很大的精力，特意向人请教了静物拍摄技巧，专门制作了布景，用的相机是佳能S3 IS。

市面上有一些动漫的和模型的杂志，但我考虑再三，还是希望这篇寄托着我的感情的稿件能够在我信赖多年的UCG上发表，虽然UCG暂时没有一本专门的模型志或漫画志，但我觉得这篇稿件刊登在《游戏·人》上也不为过，希望小编满足我的心愿，同时希望小编们能够喜欢我收集的机器猫，如果不能刊登，就算是我对自己收藏的一次总结吧。

穆[illegible]

06.8.26

小学馆出版的藤子不二雄专辑，制作精致，书的中页是一张藤子不二雄先生创作的所有角色的立体图。



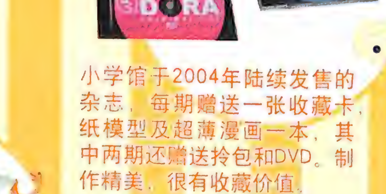
人民美术出版社出版，此套漫画是国内第一次较系统、较完整地引进了哆啦A梦漫画，国内大多是从这套漫画真正领略了哆啦A梦的魅力，一共43本。从第44到第54本，是国内盗版商的杰作。此套漫画对本人影响巨大，意义深远，现在看到它，依然怀念无比，思绪万千。



哆啦A梦在国内真正意义上的第一套漫画，1989年人民美术出版社出版，该书随后获得国家颁发的最佳卡通类出版物奖。



国内发行的第二套哆啦A梦漫画，文联出版公司于1990年出版。



小学馆于2004年陆续发售的杂志，每期赠送一张收藏卡，纸模型及超薄漫画一本，其中两期还赠送挎包和DVD。制作精美，很有收藏价值。

小学馆2000年出品，一本异常精致的藤子不二雄画集，每本都有自己的编号和烫金的认定证，画集收录以哆啦A梦作品为主，极力真实再现作者原稿的风貌。限量12903本(因为2112年9月3日是哆啦A梦的生日)





续25本杂志推出后，小学馆又追加了5本，每期送部分模型插件，最终可拼出一部时光机，模型工艺很高。

这是笔者收藏的国内最早的哆啦A梦漫画了，1987年出版，售价0.31元，岭南美术出版社出版。这是一部没有版权的漫画，书名为《丁当》，剧情与原作基本相同，但画工几乎只有幼儿水平....





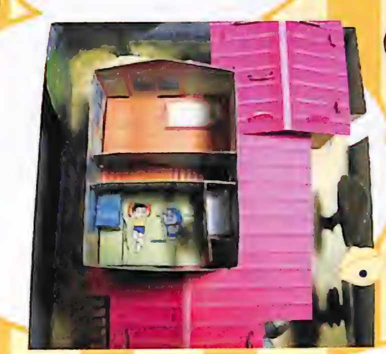


小学馆发售的25本哆啦A梦杂志中附送的经典模型纸插。野比太家全景纸模型，房屋内部构造为原作中的真实比例再现。另一个是原作中野比太和伙伴聊天和打棒球的空地，是原作中几乎每集都会出现的场景。



官方产品，限量品，pvc材料仿木制作，整体感觉像用一块木头削制而成的，并且进行了做旧处理。





官方产品，35周年纪念镜框，哆啦A梦、野比太和纪念牌是可以取下的胸章。展现了原作第一集中哆啦A梦第一次从时光机来到野比家，第一集中的哆啦A梦身体还很胖，不是后来流行的身体比例。限量1000份。



小学馆授权，MEDI COM TOY出品的哆啦A梦版积木人（MEDI COM TOY以设计生产积木人闻名）。共11个人物，分5套推出，其中黄耳朵哆啦A梦为会场限定版。

官方从2004年起，每年圣诞节之际，都会推出一款盘子。此款为2005年版，2005年是哆啦A梦35周年纪念，因此盘子的主题非常突出。限量1000份。





官方为了宣传哆啦A梦版T-shirt，推出的大胖T-shirt版。大胖身上穿的衣服，是日后将要发售的哆啦A梦上装系列的代表作。衣服背面印有哆啦A梦，虽然是缩小版，但服装背面印的哆啦A梦时光机图案非常清晰。



小学馆出的5本哆啦A梦杂志，回函卡抽奖的奖品。陶瓷材料，是一个小汤锅容器，造型极其滑稽可爱。这个产品还有金版和银版，可惜我没有……遗憾

这是2002年日本大阪叮当美术设计展会上发布的限量品，限量500体，收藏价值极高。当时正是阿富汗战争时期，设计师通过哆啦A梦严肃的表情，以及漫画中用于阻止战争出现的道具——和平天线，表达了呼吁和平，阻止战争的主题。作品在展会亮相时，全场掌声四起。



■曾峻海

编语：

对于我们游戏玩家而言，在接触到《如龙》这部作品之前，“弛星周”这个名字听起来大概只是普通的恶搞而已，但是远在大海彼端的日本朋友们可不这么认为——这个颇有向星爷致敬味道的笔名在如今的日本文学界可谓无人不晓。如果您投入地玩过《如龙》，如果您留意过编剧弛星周这个名字，那么相信您也一定会为其深厚的“暗黑文学”功力所折服。现在，当这部有着“日本的《GTA》”之称的优秀作品即将在年底推出续作之际，不妨让我们先来关注一下这个“弛星周”究竟是何许人也吧！

弛星周

本名	坂东龄人
职业	作家
代表作品	《不夜城》、《镇魂歌》、《漂流街》、《夜光虫》
游戏剧本	《如龙》

我不是周星弛

——浅谈作家弛星周与其作品百态

何谓弛星周？

2005年12月8日，世嘉公司在PS2主机上推出了第一款以日本黑社会为题材的AVG大作《如龙》，在这款集众多要素的作品中，玩家会体验到《GTA》般写实的街头市井，《莎木》般寻找真相的执着，《VR战士》般的拳拳到肉。在以新宿歌舞伎町一番街为原型所创造的神室町一番街里，作为玩家，你会亲自经历一个1995年～2005年的精彩故事，它的诉说方式充满了日本传统的独有韵味，如果你细细品尝，那么你将会从中感受到这个故事以悲壮的沧桑感在诉说着爱情与友情、亲情与无情、信任与背叛、宿命与无奈。这个故事中所发生的一切，就好象冥冥中早已注定好的一样：如果你身为主人公，那么就必须经历这么一次。

然而，在这款君子报仇十年不晚的作品中，我们往往会一不留神错过一个真正的灵魂人物——弛星周。乍听到这个名字，相信很多人的第一反应就是：周星弛？其实此弛星周非彼周星弛。我们今天要说的就是此君，相信国人一般对他知之甚少，很多人都不了解弛星周，大多数玩家都是通过《如龙》才知道日本有这么一个作家。这也难怪，弛星周至今只发表过七部长篇小说，虽然发表的作品不多，但每部作品都获得了当年的大赏，他的人气度和知名度在现今的日本文坛可谓是如日中天。弛星周的原名是坂东龄人，1965年出生于北海道，在横滨市立大学文理学部毕业。平成八年（1996年）他发表了正式出道的作品《不夜城》，这部冷酷无情的作品一出世便成为当年日本推理小说排行榜第一名，当年便在日本狂销了120万册，也成为了第18回吉川英治赏的受赏作品，同时也得到直木赏的候补。《不夜城》奇迹性地以排山倒海的气魄对当时日本的读者与文坛造成了强大冲击，这是近年来所罕见的。一夜之间，弛星周便以这部处女作站在日本文坛的聚光灯下，在日本的文学史上，能够以第一部长篇处女作便奠定自身文学地位的人除了紫式部外可以说是少之又少，而弛星周就是这为数不多的人中的一个。





日本文学界的新星

喜欢日本文学的读者可能知道，日本的文坛分有众多的流派，1960年代开始风行过推理小说，以松本清张，江户川乱步等人为代表的推理小说作家对后来的《名侦探柯南》、《金田一少年之事件簿》及《古畑任三郎》等作品造成了很大影响，日本推理小说及影视作品至今仍畅销不衰。1970年代，推理小说被众多日本作家顺应时世地划分为冒险小说与解谜推理小说两大类型，因为解谜推理小说的风行引起了这一文学类型的泛滥，大量的跟风作品导致文坛发生了类似“雅达利SHOCK”的崩溃效应。1980年代，冒险小说便顺理成章地占据了主导地位，以大数春彦，西村寿行等为代表的暴力小说作家一时更是风光无限。然而，这些作家虽然拥有自己的读者群，但是却不能成为一个独立的流派。坂东龄人便是生活在这样的一个文学年代里。他在上大学期间曾当过酒吧的调酒员，从而接触到了一些小说协会的成员，大学毕业后他在出版社作了三年编辑后辞职，平成元年至平成八年一直以自由人的身分用本名发表“豆腐块”，而《不夜城》便是他在这段时间里的即兴作品。1996年8月，坂东龄人以“弛星周”为笔名发表了《不夜城》，可能连他自己也没有想到，正是他的这部名为《不夜城》的即兴作品，使日本文坛的风向标发生了质量上的转变，更使得他以头号风雨人物的身分出现在日本文坛。之所以会引起如此轰动的效应，是因为这本《不夜城》中独有的叙事方式在当时竟然无法将其归于哪种流派，而这样一种类型的小说和这么一个引人入胜的故事，却正好征服了那些尚未接触过这种文学领域的广大读者。而可能更让坂东龄人想不到的是，他的这部初出茅庐的处女长篇小说所缔造的成绩，更超越了他的诸多重量级的文坛前辈所没能达到的文学高度。坂东龄人凭着《不夜城》开创了日本文学一个新的流派——暗黑文学。他至今所写的长篇小说都被归为“暗黑小说”类型。按岛崎博在《闲谈日本暗黑小说创始者弛星周》中的解释，“‘暗黑小说’是个专有

名词，由法语‘ROMAN NOIR’翻译而来，原义是‘残酷，绝望等负面的以暴力为主题的黑白电影’，类似主题的小说同样也被称为‘ROMAN NOIR’，翻译过来就是‘暗黑小说’”。《不夜城》就这样成为了日本文学史上的第一部暗黑小说。1997年，驰星周推出了第二部长篇小说《镇魂歌——不夜城2》，这部小说获得了第51回日本推理作家协会赏，1999年驰星周推出了第三部长篇小说《夜光虫》，这部小说成为第一回大数春彦赏的受赏作品。

差强人意的电影化


■《不夜城》剧照

1998年，日本东映株式会社趁热打铁联同角川书社将《不夜城》搬上了荧幕，本片演艺阵容出动了港、台、日三地的制作班底。影星金城武出演具有中日混血身分设定的男一号刘建一，这样的一个身分设定简直就象是在为金城武这个中日混血儿量身打造的一样。《不夜城》电影版在推出后不出所料地大获成功。电影的海报上有这么一句震撼人心的台词：“生命的保证期限还剩三天”，这句威胁建一生命的台词将整个故事的压抑感和紧迫感表现得淋漓尽致，观众在观看这部影片的同时会感受到一把无形的刀时刻架在脖子上。香港导演李志毅以成熟的手法，成功地将驰星周所创造的独有的世界观搬上了屏幕。片头一开场就是一段让影评人津津乐道的长镜头，而建一就象“黑夜中的蝙蝠”一样穿行在社会下层阴暗的巷子里。在片尾建一有这么一段台词：“有传言我是要为夏美报仇，其实并非如此，我是为了要操纵歌舞伎町，夏美？夏美是谁？”这段建一心理黑暗面的内心独白或许会让心地善良的观众不寒而栗。电影原汁原味地再现了原著中人物的自私与贪婪。这部金城武赴日拍摄的影片将他的人气度推向了最高峰，使他一改以往在国内奶油小生的形象，转型成了一个成熟男人，也奠定了其在日本演艺圈的偶像地位，这也是由他代言的《鬼武者》在日本成为PS2第一个百万大作的重要因素之一。其后，驰星周的第二部长篇小说《飘流街》也顺其自然地搬上了荧幕，这部同名电影还未上映就已在圈内造成轰动，成为众多媒体追逐的焦点。然而，电影正式上映后，却令观众大跌眼镜，电影版《飘流街》与原著中的剧情相差甚远，除了角色的名字相同外几乎看不到原著书中的痕迹，叙事方式更可以用不知所云四个字来形容。因此，由香港演员李嘉欣出演的影片《飘流街》，最终因票房惨败而销声匿迹。电影版票房的失利，追根究底就是面目全非地将原著改得支离破碎，没有很好地表达出驰星周原著中创造的世界，虽然电影版的《飘流街》没有获得类似《不夜城》的成功，但《飘流街》的原著却不失为一本好书。

驰星周与周星驰



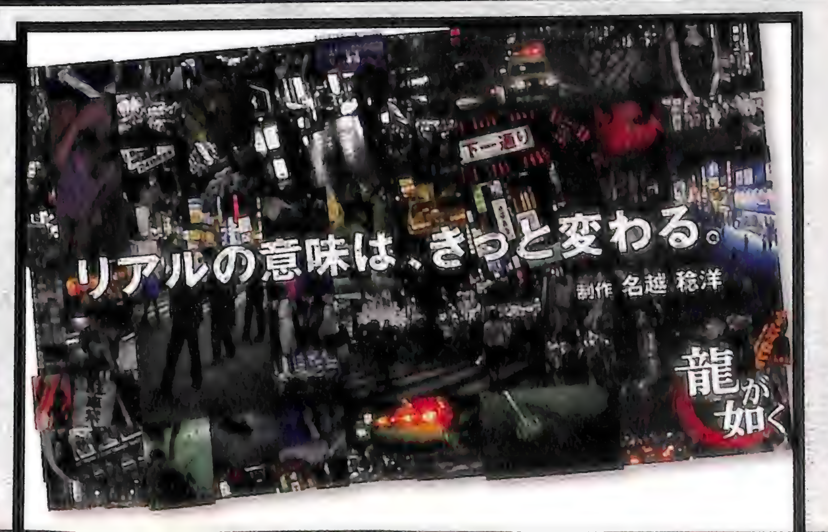
坂东龄人以“驰星周”为笔名发表了代表作《不夜城》之后，一直没有更改过笔名，很多人可能会认为坂东龄人借鉴别人的名字作为自己的笔名，会不会表达不出自己真正的个性？而一个创作者如果没有自己的个性，那么他的作品同样也缺乏个性。其实并非如此，我们可以先来看看他所欣赏的周星驰，周星驰在成名以前一直是以“死跑龙套”的身分在摸爬滚打，最终在业界出人头地，周星驰的这种个人履历似乎也与坂东龄人有着某种相似之处。再来看看我们自己，我们经常会把自己欣赏的人或物作为自己的代号，就好象常常有人用SNAKE来作自己的网名，因此如果你看到有人的QQ名字叫机器猫也不足为奇。所以，借用别人的名字作为自己的代号，不一定能说明借用者没有个性，而是从中可以看出借用者对被借用者的喜好和欣赏。最后我们不妨看看坂东龄人在自己的作品中对周星驰的描述。

陆和韩在高的屋子里，他们一边啜饮着啤酒，一边看录像带。由于画面很差，英语和中文字幕变得模糊不清，两人眯着几乎快看不见的小眼睛，盯着画面目不转睛，我默默地进入房间，在空椅子上坐下来，录影带里传来连珠炮似的中国话——大概是广东话，夹杂着昏暗斜线的影象，根本不知道在演什么。陆和韩可就不同，只见他们不时忍不住地发笑。“你认识他吗？”陆指着荧幕上侧脸模糊的演员问道。我摇头表示不知。“chau shin chi（周星驰）”。陆的话语听在我的耳里是这么发音的。“香港最有名的。”香港的明星，我只知道李小龙和成龙而已，“第一次看到。”陆闻言耸耸肩膀。“老板在哪里？”这回韩用手指着里头的房间，我竖耳倾听——只听到电视喇叭传来嘈杂的中国话。“老板在睡觉。”陆说道，我看了一下手表——已经下午四点，不知道关西组什么时候会打电话来，莫名的焦虑和兴奋。我压抑着内心深处汹涌澎湃的不安情绪，把视线转向电视屏幕。四点四十分，影片播完了。我依旧搞不清楚在演什么，也认不得陆口中所谓香港最红明星的脸。（※以上摘自驰星周作品《飘流街》，台湾新雨出版社2000年5月出版）

看了以上这一段坂东龄人的作品片段，或许大家可能会会心地莞尔一笑，坂东龄人是用这样的眼光在审视丈量周星驰，是用这样的文笔在表达阐述周星驰。在他的作品里，周星驰是出现在这么一个“画面很差，英语和中文的字幕变得模糊不清”的录影带里，而且还是一个“侧脸模糊的演员”，甚至“影片播完了，我依旧搞不清楚在演什么，也认不得所谓香港最红明星的脸”。作品中陆和韩是帮派分子，作者借这样一类不可见阳光的小人物之口在他的作品中客串了他喜欢的人物。在这里我们不得不佩服坂东龄人的文笔与思维，他像的士司机一样峰回路转地带领读者绕了一个圈，让他想要表达的人物静悄悄地、不露声息地出现在路边的人行道上，一不留神就让乘客与他擦肩而过。作为读者，很有可能真的会翻一翻眼皮一眼带过，不留一丝印象。驰星周喜欢周星驰，却没有对周星驰大加赞扬，而是以这种不卑不亢的第三人眼光在平淡地描述他要表达的故事。他欣赏周星驰，却是以英雄重英雄般地惺惺相惜，甚至不管周星驰是否知道有否坂东龄人这一号人物，就相见恨晚般地将“驰星周”作为笔名堂皇用之。

系列作品综述

日本的泡沫经济崩溃后，日本的社会结构发生了巨大的变化，日本国内实行了实力主义，国家机器只注重有实力的集团，不再对弱势力团体给予更多照顾，这样也造成日本社会被分成两大阵营，一种是成功者的阵营，一种是失败者的阵营，成功者溶入社会，失败者落后于社会，失败者不甘失败，他们自成一体，在社会上自求生路，这些社会落伍者就是驰星周笔下的主人公。根据岛崎博对“暗黑小说”格式上的定义：“‘暗黑小说’是以社会的落伍者为主角，其周围的主要关系人物都是落伍者，主要描写他们的欲望、犯罪和斗争的残酷过程，拒绝读者的感情代入。”因此，黑帮分子与黑帮行为也就理所当然地出现在驰星周的暗黑小说中。在《不夜城》的原著中，建一有这么一段冷静的内心独白：“这个世上只有两种人，一种是骗人的人，一种是被骗的人。”这正是驰星周所要阐述的暗黑主题。总之，坂东龄人的作品充满了厚重写实的暗黑味道，每

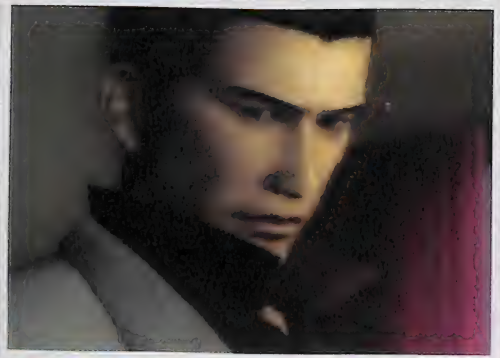


部作品都有或轻或重地描写黑帮行为和黑帮人物。因为日本的种种历史遗留问题，日本政府是默许黑帮在社会上存在的。所以在驰星周的长篇暗黑小说中都有着黑帮的影子。

驰星周的作品在国内难得一见，很多玩家可能没有机会看到驰星周的作品。我在这里先简单地介绍一下驰星周的前四部长篇作品。在《不夜城》中，故事发生在日本，主角刘建一是一个活跃在新宿歌舞伎町的帮派分子，因为陈年旧账，他卷入了上海帮、北京帮及台湾帮之间仿佛三国演义般互相倾轧的争斗，被上海帮帮主元成贵戏称为吕布的他想要脱身已是不可能，为了自己能活下去，他谁也不信任，最终杀死了为了生存而对他开枪的夏美。在《镇魂歌——不夜城2》这个续集中，建一还在为自己的黑帮前途与生存空间努力拼杀。而他还要为自己的行为辩解：他是在为一个名字好像叫作夏美的女人复仇。在《夜光虫》中，故事发生在台湾，加仓昭彦原本是一个在业界有名的日本职业棒球队员，在台湾的棒球生涯里收受了帮派的黑钱，又在极度惊恐中杀死了一个看到他收黑钱并且敬重他的队友，最终他越陷越深，一步一步不可避免地亲手把自己的人格往黑暗面扭曲了。在《飘流街》中，故事发生在日本，佐伯广志是一名夜店的保镖，他几乎是不择手段地寻求利益与生路，从一开始心惊肉跳地花巨款雇佣黑帮清理一个被他杀死的尸首，到后来的杀人不眨眼，直到最终走上了不归路。纵观驰星周这四部长篇作品后，读者会发现文学作品中的刘建一、加仓昭彦及佐伯广志为了他们的金钱利益在不停奔走，为了他们的生存与否可谓是抛头颅洒热血，他们孤独疾走在都市中的背影，背负着为了生存而积聚多时的满腔怒火，直到最终走上疯狂的道路。



《如龙》的暗黑烙印



在《如龙》这部作品中，驰星周表达的不是他擅长的暗黑文化，而是以传统的方式在游戏的精神主题中表达了日本独有的“义理”。在游戏中，我们会不止一次地在台词的字幕中看到“义理”这两个字，桐生一马为了帮助锦山彰承担了十年的牢狱生涯，为了找出真相他单枪匹马闯入龙潭虎穴，为了兑现对风间新太郎的承诺，他举办了自己身为帮主的开幕式与闭幕式，驰星周通过桐生一马的这些行为对“义理”做了很好的注解。我们如果要了解《如龙》的精神世界，便要了解何为“义理”。“义理”一词对于我们中国人来说或许会很陌生。但对于日本人来说，“义理”是这么注解的：“正当的道理，人应当遵循的道路，为向社会谢罪而不情愿做的某种事情”。在《如龙》的故事结局中，桐生一马最终也以另一种方式表达了“义理”：九死一生的他选择了过一个平凡人的生活。因此，他在日本独有的“义理”上完美地阐释了“忠”、“诚”、“情”、“义”。

在《如龙》的游戏过程中玩家很容易联想到同样是由世嘉制作的《莎木》，《如龙》的理念和世界观与《莎木》颇有神似之处，当玩家在《如龙》的商店街里打听消息的来源时，在地下擂台与BOSS三连战时，在寻找真相的道路上跌跌撞撞时，在错综复杂的人际关系中产生迷惘时。玩家很可能会产生一个错觉，这好像是在玩《莎木》啊？答案当然是否定的，虽然两部作品出自同一家公司，但《莎木》的故事是由铃木裕所创造的，而《如龙》的故事是由驰星周所创造的，二人不同的手笔与思路所表达的方式也有着本质上的差异。在铃木裕的《莎木》中，故事的表达方式很大程度地体现了在家靠父母，出外靠朋友的江湖情义，在感情方面，不管你走到哪里都会有美丽的女孩对你表达好感，当你遇上困境时，一定会有热心人真情相助，即使芭月凉在追凶的道路上头破血流，玩家也可以一路游山玩水置生死于度外，你会觉得铃木裕所创造的是一个充满阳光的世界。而在驰星周的《如龙》世界里，他的表达方式与铃木裕背道而驰，桐生一马在很大程度上遭遇了来自对手对其精神与肉体的伤害与背叛，当身边的人不知可否再继续信任下去时，桐生一马选择的是义无返顾地追上去与对手搏命性地面对，他所遇到的艰难险阻也比芭月凉复杂得多的多。而这些经历对于纯情的阳光少年芭月凉来说几乎是不可想像的，因为芭月凉在《莎木》的世界里除了蓝帝跑得快没来得及追上外，他所遇到的困难几乎都可以毫无悬念地化险为夷。当然，不同的故事架构造成了两个不同的世界观，也造就了两个性格截然不同的主角。其实作为故事监修的驰星周在编写《如龙》这个故事时，已经非常地手下留情了。因为是游戏的缘故，玩家可以看到游戏中的表达方式充满了人情味，叙说方式充满了人性化，所以我们在《如龙》里看不到驰星周以往一贯擅长的暗黑文笔，里面没有绝望的世界和人格，桐生一马在故事中的性格塑造得也有情有义，有血有肉，而且一些配角的感情问题处理得也相当有人情味。但是当你看过驰星周的长篇小说，你的直觉就会认为《如龙》好像不是出自坂东龄人的手笔，因为这样的故事几乎不是驰星周的风格。然而驰星周即使在《如龙》故事中如此处处留情，游戏中过于黑暗的场景和压抑的剧情，还是被打上了18禁的标志。

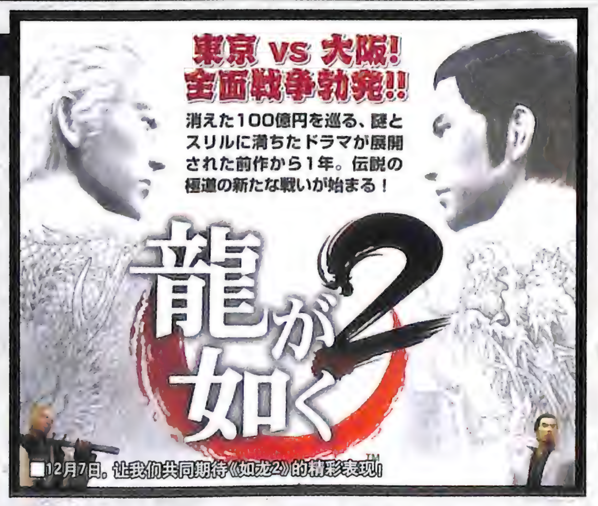




不一样的驰星周

在人类文明的九大艺术中，不管作者是从事什么艺术，搞创作的作者往往会把自己的思想与理想附诸于自己的作品，使自己的作品中带有个人情感的独特风格。其他的艺术我们暂且不提，就拿电影艺术与游戏艺术来说，比如周星驰的《喜剧之王》和小岛秀夫的《潜龙谍影》，我们都可以从中感受到作者只可意会不可言传的内心独白。正因为每个作者的生活经历，社会地位，精神世界的不同，才会产生出各种不同的艺术风格，而我们也经常能从作者创作的艺术作品中看到作者想要表达自己内心的世界。在驰星周的文学作品里充满了人性的黑暗面，故事里没有一个好人，包括主角，个个阴险毒辣，自私自利，他以社会下层黑暗人物的角度所表达的不是对社会现状的不满，而更像是作者个人内心的呐喊，情感的宣泄。在他的长篇作品中，你甚至看不到一个积极向上的正面人格，作品中充满了自私、多疑、焦虑、绝望、愤怒与疯狂，整个作品看下来，这六个词如影随形。所以有的读者可能会认为，能写出题材如此黑暗的小说，驰星周本人的人格会不会在创作小说的过程中由于情绪代入感太强而往黑暗面靠拢的倾向呢？笔者个人认为，驰星周应该是个头脑清醒的文人，否则在他的文学作品中创造不出结构如此庞大，人际如此复杂的世界。同样，他也不会被他所创造的暗黑世界观所代入，原因只有一个，因为他喜欢周星驰，而喜欢周星驰的人就一定具有幽默感，而具有幽默感的人就好像你我一样，平常是以高仓健的表情示人，其实内心里却搞笑个不停。或许我们都好像动画片《魁！！ケロマティ高校》中黑帮老大山口一样，一直在为他的小弟抢他的搞笑台词而愤愤不平，于是心里一直在耿耿于怀，嘴里一直在唠唠叨叨：“其实我是个很搞笑的人，可是我的身分不允许。”

也许你真正了解了驰星周，你也就真正理解了他的作品。



12月7日，让我们共同期待《如龙2》的精彩表现!

Who Moved My Cheese?



我的想法很简单。越贵越好，最好直破八千人民币大关，这样我买得起，更多玩家买不起，就显得我威风凛凛，卓尔不群。而且永远不要出盗版，全部出正版，反正我没时间玩，估计每个月买一张都玩不了。专挑华丽的游戏买，放在家里，来个客人就领他看看：瞧——最先进的游戏机，画面要多帅有多帅。最好出了PS3以后再搞一台时间机器，我带着PS3和液晶电视回到1994年，我读大学的时候。在食堂前面的空地上，架上液晶电视和PS3，玩最华丽的游戏。围观上百人，踩伤几十个。那样的话，我想泡哪个姑娘，就泡哪个姑娘，系花校花排队任我挑，个个都摆出风骚造型来哀求我。她摸几下手柄我就摸几下她，她按几下键，我就按几下她……

——某TVGame骨灰级玩家就PS3售价发表以上评论

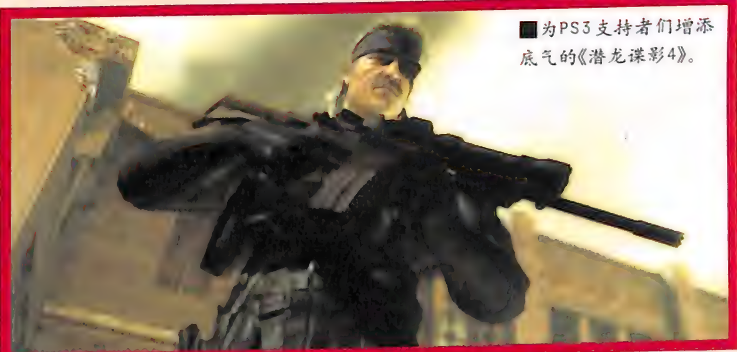
The Last Temptation of Christ

[基督最后的诱惑]

《Fami通》的大嘴巴社长滨村弘一前些阵子爆料说SONY正打算推出40000日元(40000×0.068546=2741.84)以下的无硬盘版PS3，住我家附近的包机房少东家晓得这条消息后脸都笑烂了，手舞足蹈地跑到我这里来意气风发地畅谈道德、理想与情操……当然还有购机方案。我心想：如果说“PS3是电影院，X360是DVD，Wii是电视机。”那传说中的39800日元的阉割版不就是“文化下乡”的露天电影院吗？结果还没等他把话说完，就被我一折凳拍翻在地，拳打脚踢后一泡浓痰吐在他脸上，“没出息！没有硬盘又不对应高清电视的PS3拿来有球用？你不会去买X360啊？等到PS3发售时搞不好都已经降到249美元了！经济还没独立的小屁孩就不要有不切实际的幻想！老老实实地用你的NDSL看电子书吧！”

被修理得鼻青脸肿头破血流的20岁中国籍猥琐男哭丧着脸辩解道：“人家想要《最终幻想ⅩⅢ》和《潜龙谍……”不等他把话说完我就已经把厚底凉鞋踹到他脸上，鼻骨断裂的声音清晰可闻，我边使劲踩踏边愤怒地吼道：“那么华丽的画面！那么精彩的打斗！那么复杂的场景！那么真实的特效！没有硬盘你怎么保证游戏读取顺畅？没有高清电视，那高精度建模和细致贴图还有什么意义？Tokyo Game Show 2006还没开幕，鬼才晓得那39800日圆的究极阉割版还会删掉哪些东西。你没看过《绝代双骄》吗？不知道那个整天意淫移花邀月两位宫主的魏无牙怎么嗝屁的是吧？像你这种穷光蛋，就只配用缺胳膊断腿的廉价货玩《剑刃风暴：百年战争》那种连实时光影都没有的二流游戏！”

被友情与梦想的热血教育感动得痛哭流涕的迷途羔羊从裤兜里掏出根任记主机祖辈相传的AV线，颤抖着双手把两端接头捆绑在门梁上，将NGC垫在脚底，伸着青筋暴突的脖子往绳圈里套。


■为PS3支持者们增添底气的《潜龙谍影4》。

没想到十根脚趾都跟地面垂直了下巴离目标还有零点零一公分，四分之一柱香后他从另一个裤兜里摸出台九成新的NDSL搁在NGC的碟仓盖上……于是整个世界都清静了，银河的历史又翻开了新的一页。此人的遗体经过防腐处理后被悬挂在天堂教总坛的聚义厅里，每天晨会时都有胸前戴着N字徽章的专职祭师用Wii的遥控器指着这具水晶棺义愤填膺地说：“You See，这就是那个只买得起电视机偏要进电影院的不自量力的废柴！”然后当天获得传道资格的教徒就会捏着类比摇杆的接口纷涌上前，像挥舞流星锤般把摇杆砸向殉教者的法体，以宣誓效忠。


▲如果《剑刃风暴：百年战争》的制作商是Square Enix或者Capcom，没准儿有人会以为这款游戏的发售平台是PS2。

The Perfect Storm

[完美风暴]

好嘛，我承认我对这些个独臂刀版黑勋爵版铁甲威龙版都没什么兴趣，虽说我没有处女情结。大家都晓得我其实是个很现实的人，与其对着性能表逐项衡量那千八百块钱的得失，不如抓紧时间把握机会多赚些钱缩短建议售价与银行存款间的差距。《汉书·董仲舒传》有云，“临渊羡鱼，不如退而结网”，伟大领袖毛主席也曾教导我们说，“一切反动派都是纸老虎。”他老人家还说过，“凡是反动的东西，你不打，他就不倒。”由此可见，就算是纸老虎，也是要打才会倒的嘛，更别说秋叶原的标价牌了。200美元，换算成人民币也不过1600，要知道在我们这座边陲小城去休闲中心做个“木桶浴+搓背+肾经推拿”的保健套餐也要79块，你一周去一次(颈椎病、腱鞘炎、腰肌劳损和前列腺增生，这些都是打机泡网族的常见病，惨痛教训，绝非戏言)，还不到半年这200美元就贡献给国民GDP了。要挣回来也不是很难，哪怕是纯消费者的读书娃儿，趁现在放暑假，随便找家游戏店站两个月柜台都不止这点钱。

所以在我看来，一味寄希望于厂商降价是很懦弱很消极很孬种的应对态度，用总设计师的话来说就是“哭哭啼啼，没有出息”。《易经》里有句话，叫“天行健，君子以自强不息；地势坤，君子以厚德载物。”鲁迅先生也有句名言，“真的猛士，敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血。”我没有淋漓的鲜血，虽然要我一下子掏四十八张百元大钞出来我也很肉痛。但是痛归痛，也只能咬牙忍住，搞革命就会有牺牲，“我失骄杨君失柳”。上个月我扁桃体发炎，红澄澄软粑粑，宛如婴孩粉拳，甚是喜人。医生见了，也不多说，一针“先锋霉素”打下去，我顿时就把“男儿有泪不轻弹”这句古训抛到九霄云外去了，在走廊上哀嚎了十多分钟才缓过劲来，愁眉苦脸龇牙咧嘴捂着腰拖着腿一瘸一拐地走了。其实我大可请医生给我开药效没那么猛烈的针剂，实在不

行我吃药我输液还不成吗？但那就不知道要拖多久才能康复了。我身残志坚我皮糙肉厚我龙精虎猛我咬牙撑个三刀六洞……呃，是三天六针不就得了，何必每吞咽一口食物就要忍受一番撕颈割喉的酷刑？



▲高清！真的是未来次世代游戏的标准吗？主机好说，但高清电视又由谁来埋单？

而用没有HDMI输入的阉割版PS3玩《最终幻想ＸⅢ》和看BD影碟对我而言简直就是视觉与精神的双重折磨，尤其是在网上看到那些死阔少（纪检！监察！双规！八荣八耻！）把1080P的游戏截图贴出来的时候，简直盼望政府对高清电视这类奢侈品征收500％的消费税。当然PS3还没发售，我只是如实复述两年前在某奸商家看到他用高清电视玩720P的《忍者龙剑传》时羡妒交集的心理活动罢了。硬盘的大小有无则是纯粹考验耐性了，我一直嫌外接硬盘太累赘删搭游戏太繁琐，然后SCE就用《战国BASARA》对我进行了震撼教育，那炸墙开扇门报个名号都要黑屏三四秒的读盘速度实在太恐怖了，其后伟大的Square Enix的《最终幻想Ⅻ》继承了《战国BASARA》的光荣的传统，不给懒鬼和穷光蛋任何的机会，并在古代都市·水晶迷宫里发挥得淋漓尽致。好不容易找到圣天使アルテマ，蹂躏之，凌辱之，调教之，发泄完频繁读盘的郁闷心情后再精疲力尽地拖着エクスカリバー和最强の盾跑去存盘，然后从碟包里翻出张少儿不宜的影碟，心说调剂一下，没想到居然给我玩红屏呀！（XD）PS2是功成身退了，千把块的老古董，咱先暂不管别的，这PS3可就得精心保养细心呵护了，BD光驱现阶段可不便宜啊，弟兄们。

In the Mood for Love

[花样年华]

中国人处事有两大传统，一张一弛，百炼钢与绕指柔。一是“忍一时风平浪静，退一步海阔天空”，忍辱负重，逆来顺受，正所谓“你有狼牙棒，我有天灵盖”。所以就一堆人对着那传说中的阉割版PS3翘首以盼，张大了嘴巴等SONY开棚赈粥，施舍些许残羹冷炙。于是我就搞不懂了，这些个手脚健全神智清醒的大老爷们儿，自个儿去挖点野菜搞些榆钱很为难吗？整天聚在论坛里释放怨念，久多良木健就会大发善心，冒着被董事会解职的风险，把599美元的售价大幅下调？还有一种呢，就是“鱼死网破，玉石俱焚”，临死也要拉个垫背的，“宁与外贼，不与家奴”。我既然买不起，你也别想眉开眼笑地蘸着唾沫数钱，我就整天在论坛里喷，什么“索尼不厚道”呀，“把风险和成本转嫁到玩家身上”呀，“拿玩家当次世代存储制式战争的祭品”呀，等等。当然也有一小撮居心叵测的微软粉丝和天堂教众混在这帮人里打着“维护玩家利益”的旗号煽风点火推波助澜。

前一种人，我说过了，是孬种窝囊废，一定要毫不留情地予以鄙视，惟有触及他们的灵魂，才能使其知耻而后勇，坚持健身，拼命赚钱。然后跑到索尼旗舰店拿一叠百元大钞抽醒日籍雇员，接过PS3以后一把撕掉上衣，露出八块结实的腹肌，而后把PS3抛到空中，跳将起来，“啊哒”一声把PS3踢散架，铁片横飞，螺丝乱窜，要让日本人知道我们宅男不是好惹的！后面这种呢，那就是病入膏肓了，典型的“受迫害幻想症”重度患者，平常得很的买卖关系，硬是被他们曲解成垄断资本家和被剥削者间不可调和的阶级矛盾，好像全世界就只有SONY一家在卖游戏机似的，微软和任天堂全被这帮人选择性遗忘了。嫌贵就去别家嘛，SONY又不能只手遮天，“此处不留爷，自有留爷处”，拿出点男儿气概来，OK？

山内老爷子曾说过“游戏是可以不玩的！”也就是说这玩意儿不是生活必需品，就算被垄断了，玩家们的日常生活也不会受到影响，影视、阅读、旅游、歌舞、动漫……你当新浪网易搜狐开没那么多个频道都是糊弄风险投资商的吗？再说SONY就算有贼心有贼胆，他也没那贼本事啊，要知道美利坚合众国联邦贸易委员会和欧盟反垄断组织可不是光领饷不办事的。就算PS3像PS2那样在国内“千秋万载，一统江湖”了，那也掀不起多大风浪，你说这衣食住行四大项，外加教育医疗，SONY究竟占哪条了？又没确凿证据表明霍华德·斯汀格和久多良木健是炒房团的幕后黑手。去年上海房价被炒到顶峰的时候，



■皇图霸业谈笑中，不胜人生一场醉。





▲要游戏还是玩主机？办实事还是唱高调？斗电脑还是战真人？《如果·爱》还是《爱·作战》？

一帮以某萝莉党魁为首的爱国志士挺身而出，扬言要“清君侧、振朝纲”，黎民黔首无不箪食壶浆以迎义师，结果还没等美国华侨捐赠的军火从檀香山运抵上海，炒房团就被国家发改委轰仆街了。没有房子就结不成婚的大龄男青年聚在一起感叹“安得广厦千万间，大庇天下寒士俱欢颜”，然后齐声痛骂房产商和炒房团，这都能够理解，“不孝有三，无后为大”嘛。而PS3呢，娱乐消遣而已，玩不起就算了，何必妄动无明？

要我说啊，喜欢动作游戏的就去练散打学剑道，强身健体自不必说，在实战练习时把对手脚杆踢断了（大学室友）手腕敲肿了（论坛网友）都不用赔汤药费。《WE》爱好者就不要再坐在电视机前了，趁着皮滑脸嫩，穿上球鞋拎起背包朝学校体育馆跑，守在门口的校工都懒得拿正眼瞧你。至于有严重暴力倾向和反社会意识的那帮嗜血狂魔……我认识的一个电玩店BOSS数月前把Xbox搬进储物柜，戴上护目镜穿起战术背心端着全金属AK47跟一帮公司白领政府干部私企老板冲进了市郊一栋烂尾楼，半小时不到就被BB弹打得满脸是包，回来后边用熟鸡蛋敷脸边发誓定要搞套防毒面具……自那以后我就再也没在他家里见到士官长的身影。像那些个注重剧情体验的内涵人士，我只好建议他们去追电视剧集了，美国的《Prison Break》和日本的《GARO牙狼》都不错，香港的剧情看前半截就行了，因为到后面必定烂尾，比如《争分夺秒》和《金枝欲孽》。要是您手里不握着什么就浑身不对劲，这边还有X360、Wii、PSP和NDSL……来嘛英雄，莫要客气。

Devil's Advocate

[魔鬼代言人]

虽然我一再强调200美元的差价对60G硬盘和HDMI接口而言不算啥子，100美元对20G硬盘和HDMI接口更是物超所值，但是我依然不打算首发购入，一是怕国内奸商炒高价格，二是怕首发游戏里没我感兴趣的。PS2上的几款大作，《最终幻想Ｘ》、《潜龙谍影2》、《鬼泣》和《鬼武者2》都是在主机发售一年半以后才出现的，所以PS3上《FFＸⅢ》、《鬼泣4》和《生化危机5》这几款游戏的发售日期应该都处在相同的时间段，而《潜龙谍影4》，虽说是在2007年内发售，但根据前两作的经验判断，再快也得11月份去了。也就是说，我至少还有16个月来存钱顺便等健全版降价（哈里路亚TAT）。至于降20美元还是50美元就无所谓了，胜固可喜、败亦欣然。刘嘉玲在《无间道2》里有句台词：“做女人很简单，只要男人好，我做什么都愿意。”同理，作玩家的，游戏好就行了，价格啊破解啊盈利啊市场份额啊对我们没有多大意义。

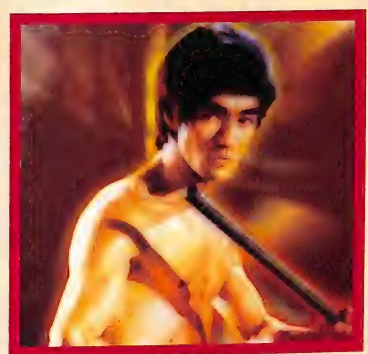
所以那些个业界人士——包括软件商CEO、开发部长、游戏策划师、资深程序员、零售店业主、特约撰稿人——的意见看法，您最好听过就算，甭跟他





较真。因为各方人士看问题的角度、立场都截然不同，就如同黑泽明的《罗生门》，纠察使即便获得了樵夫、多襄丸、真砂和灵媒的全部证词，也很难推导出事实的真相。既然无法得出正确的结论，那么阅读浏览时就看看这些人的观点是否新颖，资料是否详实，论证是否严谨，谈吐是否风趣，取其精华，弃其糟粕，至于结论，就当没看到好了。都说"一千个观众就有一千个哈姆雷特"，同一条新闻，包机族、索青、软粉、天堂教、全机种制霸者，都有不同的解读。就拿前些年"余毒"匪浅的《上杉谦信——战国第一女强人》来说吧，新战国联盟的马羽茶水斋写这篇文章倒也不完全是恶搞，他老人家在原帖的回复里解释道，此文旨在说明，哪怕是有据可查的史料(德川家康养子松平忠明编写的《当代记》、江户时期撰者不明的《松平记》、上杉家官方史料《上杉年谱》和《北越军记》、西班牙人Gonzales写给国王Philip II的书信、传世肖像中的器物暗示、关白近卫前嗣的笔记、宫廷女官留下的《お汤殿の日记》、越后国内供奉毗沙门天的白山神社里的骑马女神像等等)，哪怕考证的方式差之毫厘，也可能得出谬以千里的结论。

现如今充斥散布在平媒和网站上的那些特辑专稿前瞻预测解读评析，就有如广谱抗病毒药膏，遇到癣疥之疾，到便民药店买两支，涂涂抹抹，两三天就好，可要是碰上疑难杂症，还得去正规医院望闻问切对症下药。因为这些稿件，到底有多少偏听误信，到底有多少断章取义，到底有多少哗众取宠，到底有多少软文枪稿，资讯的获取者都很难搞清楚。当年国内有人力挺MD，结果国内市场被SFC磁碟机鲸吞蚕食消化殆尽；其后改挺SS，没料到《FF Ⅶ》改弦易帜，再仆；想效仿曾文正公"屡战屡败，屡败屡战"，誓死追随SEGA，却遇DC停产，翻身无望；痛定思痛，转投Xbox，结果被PS2全球上亿销量轰得颜面无存。这几台主机加起来，算上通货膨胀，只怕连健全版ＰＳ３和大屏幕HDTV都能第一时间购入了，却不知是SONY不厚道，还是这种"诺查丹玛斯"式的预言家更不厚道。反正错信其言的玩家买台主机放家里积灰，也损不着他的利益。"杀他家人，干卿底事？"



▲"我书读得少，你不要骗我！"这话放在今天的游戏圈竟然还适用……陈真说完这句话一出门就被乱枪打死，而经验欠缺的玩家一上网就被未经验证的各路资讯搞得头晕脑胀。

Kill Bill [埋单]



▲威廉·亨利·西华德(William Henry Seward，1801～1872)

李敖大师在演讲时有两个事例经常提到，一个是威廉·西华德用720万美元从俄国人手里买下了阿拉斯加，然而对这高瞻远瞩的外交成就，美国民众并不感兴趣，称其为"西华德的笑柄"，并把阿拉斯加叫做"西华德冰箱"，认为这是美国一次"赔本的交易"，直到百年后古巴导弹危机爆发时才感到庆幸。另一个就是法国总统乔治·克列孟梭的一句名言，"战争太重要了，不能把它交给将军们。"他的意思是哪怕军人的能力和忠诚都毋庸质疑，但是他们的思维模式注定他们缺乏俯瞰全盘局势的宏观视野。解放战争辽沈战役强攻锦州，东北野战军司令员林彪不想打，他顾虑打锦州会受到锦西和沈阳的敌人合围攻击，使其疲于奔命；他更多的考虑是从东北这个战略区出发，而不是从全国的整个战势出发，但毛泽东是从全国考虑问题。他需要的不是一般的胜利，而是前所未有的大歼灭战；他需要的也不是东北一个战场上的胜利，而是不使敌军入关而增加华北或淮海战场上的压力，是要全歼东北之敌进而围歼华北之敌和夺取淮海战役的全面胜利！这就是将军与统帅的区别。

这两个事其实说的是一个道理——位置决定见识——正所谓"不居其位，不谋其政"，就是这个意思。掏钱的人是你，作决定的人自然也该是你，他人的意见，即便是真心诚意为你考虑筹划，也难免有所忽略疏漏。然而糟糕的是，"诚信"这种东西在国内某些游戏网站已经荡然无存了。前段时间在某业界沙龙目睹了场关于游戏网站怎样才能对传统媒体形成威胁的讨论。其实我对平媒的前景还是蛮看好的，原因很简单，监督与规范。欧美日都是单机游戏比网络游戏更火爆，惟独中国是例外，很重要一个因素就是法规政策有利于网游发展。曾经有玩友对我说，"三年之内别指望我为网上的攻略掏一分钱。"起点中文网现在是以每月数千本的速度开新书，然而最X蛋的是，"虽然看起来这简直就是个网络小说蓬勃发展的年代，但是为什么我们实际上仍然经常会有无书可看的烦恼呢？好吧，其实很简单，在一个不限制进入门槛的年代里，现在网络小说的平均质量已经低到没有下限，到了一个极端危险的水平线上了。"(网友红糖)2001年我泡天涯社区舞文弄墨版的时候，那会儿是全民写作，5年后就成了集体意淫。游戏资讯也是如此，发布者既缺乏传统媒体的技能素养和职业道德，又无覆盖面和权威性可言。国外权威媒体的新闻报道，被国内某些论坛的FanBoy转载翻译回来，就变得面目全非，有一则霍华德·斯汀格挖苦微软的报道，因为使用了反讽语气，结果就被有些人曲解成《ＳＯＮＹ总裁盛赞X360》，我也不知道这个时候还该问候这位转载者的教务处老师还是德育处主任。尼采曾说"他人即地狱"，我觉得这句话用来概括国内某些游戏新闻论坛的现状真是精辟得很。现在以论坛交流为主要内容的游戏网站在本质上和博客没什么区别，而"博客虽与传统媒体有部分的功能交叉，但博客不像新闻网站一样，会成为传统媒体的竞争者甚至掘墓人，它只是传统媒体的寄生者和互动者。"(北京青年报，李星文)

要我说啊，买游戏机这种事呢——确切地说是PS3，因为X360和Wii这两台，只要不是拿社会最低生活保障的，都应该买得起——首先是看游戏，玩家嘛，又不是影音发烧友，ＢＤ影碟再好，也只能退居次席，哪台喜欢的游戏多，就买哪台，别管市场份额这种虚名，任天堂前两次主机大战都输了，可钱赚得比谁都多，拳头产品的正统续作层出不穷，天堂教的宣讲师也随处可见。其次是价格，有条件就首发购入，没条件就等到喜欢的游戏上市，实在拿不出钱来，就买二手嘛。要是身边都是穷光蛋，又对网络交易不放心……前面也说了，其他爱好和其他主机任选其一吧，人总不能在一棵树上吊死。俗话说得好，"命苦不能怪政府，点背不能怨社会"，硬件厂商不是慈善机构，视听娱乐不是国民福利，少喊些"SONY不厚道"吧，大家都是心智成熟的成年人了，别动辄就把遵纪守法的商业活动往道德法庭上推，正如飞天御剑流隔代传人郭公纯银所说，"网络上的舆论暴力基本不具备破坏力，蠢人和偏执者才受伤害。"洗洗睡吧。



■选择什么并不重要，关键在于你是否理解自己作出的决定





球场上燃烧的青春

■雨滴

——超越地心引力的网球王子

1999年，当年轻的许斐刚开始在《周刊少年JUMP》上连载漫画《网球王子》的时候，他或许根本没有想到这部一点都不符合物理学定理的网球漫画能够获得如此大的成功，单行本3500万的销量让他从一个默默无名的漫画人一跃成为炙手可热的漫画家。而动画自2003年播出后，先后在日本5家电视台播放，而中国也在2004年时将其引进在全国各大电视台放映，动画的播出让两国都掀起了一股学习网球的热潮，其态势可以与同期一样掀起学习围棋热潮的少年漫画《棋魂》相媲美。究竟这部漫画有什么魔力能让动漫爱好者如此痴迷，或许看了下面的文章你便会了解。

青春学园是一所普通的中学，这里与其他学校一样有各种运动社团，网球部就是这些社团中的一个不起眼的存在。虽然网球部人才济济，但因为各种原因在全国举行的高校网球比赛中成绩一直不是很理想，这时候一个叫越前龙马的初中生来到了网球部……作为一个从美国回来的孩子，越前龙马除了性格张扬不羁外，他的网球技术也十分了得。越前龙马的加入重新激起了青春学园网球部的活力，在部长手冢国光的带领下，这个本身实力就不俗的社团向着全国高校网球大赛发起了冲击……在各个成员的发挥下，他们先后打败了不动峰中学、山吹学园、圣鲁道夫学院、冰帝学园、六角中以及前次全国大赛的亚军立海大附属中学等强劲的对手，成为了日本关东地区的高校网球比赛冠军，同时也获得了全国大赛的入场券。接下来，他们的目标将是所有在校的日本网球选手都梦寐以求的全国大赛的冠军了！

其实总的来说，《网球王子》的故事十分简单，情节遵循了传统体育漫画《足球小将》的"遇到强敌—打败强敌—主角不败"的套路，读者可以看着前面的故事就猜到接下来将要发生的情节，角色们也和大部分体育漫画一样能够无视能量守衡定律发出各种匪夷所思的网球必杀技，画面和细节明显地借鉴了井上雄彦的漫画《篮球飞人》，但这并不妨碍这部漫画成为21世纪初众多漫画爱好者追捧的对象，究竟它用什么在吸引着读者呢？接下来就让我们来细细分析一下：



作品制胜三大法宝

对于日本这样一个漫画大国来说，什么样的漫画作品才能够在众多题材中脱颖而出？对于《网球王子》来说，正是清爽的画风让它在众多少年漫画中成为亮点，再加上众多极具魅力的角色，才能在竞争残酷的日本漫画界里异军突起。

1 清爽干净的绘画风格

《网球王子》能在众多漫画中异军突起，与作者许斐刚清爽干净的绘画风格绝对有莫大关系。作为"以画叙事"的漫画来说，画面是吸引读者阅读的最重要的地方。在日本这样的漫画大国中，如果没有足够的吸引力，一部新生的漫画想要获得成功是十分困难的。《网球王子》在同期连载的作品中，画风算是十分"美形"的一位，而当时正值和月伸宏的《浪客剑心》即将连载结束，《周刊少年JUMP》急需一位能够同时吸引少男少女阅读的作品，因此风格与和月伸宏相似的许斐刚与小畑健便成为了集英社重点扶植的对象。(备注：《周刊少年JUMP》1999年先后结束了和月伸宏的《浪客剑心》、冈野刚的《地狱先生奴米》、荒木飞吕彦的《JOJO冒险奇遇》三部重量级漫画连载。）事实证明集英社的眼光确实十分独到，小畑健的《棋魂》与许斐刚的《网球王子》确实成为了《周刊少年JUMP》的台柱。在连载之初，《棋魂》凭借洗练的画功和精彩的故事吸引了广大读者，许斐刚只能在《棋魂》的阴影下慢慢地磨练自己。2003年22、23号合刊《棋魂》的连载落下了帷幕，许斐刚的画风也在4年的锻炼中日趋成熟，再加上动画的乘势播出，读者们很快就在《棋魂》结束的失落中找到了新的兴奋点。于是，画风越来越成熟的《网球王子》接替了《棋魂》成为了《周刊少年JUMP》"美形"画风的代言人。





2 性格各具魅力的角色

虽然《网球王子》的故事情节俗不可耐，但人们仍然对它趋之若鹜，除了清爽的画风外，各具魅力的角色估计是最大的功臣了。聪明的集英社一早便发现了这部漫画的硬伤，于是《网球王子》从来不打"剧情牌"，许斐刚把更多的精力集中于刻画各种性格鲜明的人物之上——张扬的越前龙马、神秘的不二周助、可爱的菊丸英二、严谨的手冢国光……从可爱系到眼镜系到自恋系到牛郎系，女生在《网球王子》的漫画中总能找到一款自己喜欢的类型，而男生也能从朴实的不动峰国中、六角国中、立海大附属中学里头找到自己崇拜的角色。或许有人会担心同时塑造如此多的角色，会不会与《BLEACH 死神》一样产生刻画不到位的问题，不过人家那是格斗漫画，这是体育漫画。体育漫画最大的特点在于——角色们也根本不用担心自己没有地方Show自己的魅力，球场就是最大的Show，而每场比赛就是最好的个人Show。"手冢领域"、"破灭的圆舞曲"、"巨熊回击"、"风林火山"等华丽丽的名字，加上各种违背地心引力的网球必杀技在球场上横飞，时不时配上一幅横跨两页的大特写，还怕各路人马"萌"不起来？为了扩大角色们的号召力，在动画播出后不久，集英社专门招募了一批演员在2003年8月谱写出一幕《网球王子舞台剧》，与同期的《猎人》舞台剧大部分由动画声优担任演员不同，《网球王子舞台剧》不仅请来了专业的舞台剧演员，还招募了一批偶像团体和模特，将"美形"发扬到极至。



3 跌宕起伏的情节

没错，虽然《网球王子》的情节十分俗烂，但我们不得不承认本作在气氛渲染方面还是十分不错的。最好的证明就是——连载漫画的时候，许斐刚总是喜欢在最紧要的关头戛然而止，让人恨得牙痒痒的。当然，这不是重点，一场比赛中什么时候驰什么时候紧，怎样安排才能吸引读者继续向下追，许斐刚作的一点都不含糊。虽然体育漫画的套路是"主角万年不败"，不过《网球王子》还是能在套路下给读者一些小惊喜，本作在每场比赛的出场顺序和双打组合的安排上还是费了很多心思的，漫画中很少看到同一组阵容重复出现的情况，就连双打组合许斐刚也在努力地让读者看到不同组合的亮点，所以大家才能在明知道结局是什么的情况下仍然津津有味地等着这部漫画。不过"情节把握到位"这一点并不能完全归功于许斐刚个人，集英社多年的编辑经验也是让这部漫画成为热门漫画的一个重要因素。



魅力角色大比拼

作为本漫画最大的看点也是最大的卖点，《网球王子》塑造了近百位魅力角色，究竟这些驰骋在网球场上的英雄都是什么样的人呢？他们的闪光点又在什么地方呢？接下来就为大家详细解说一下！

青春学园

■《网球王子》主角越前龙马就读的学校，虽然整体球员的能力很高，但一直没在全国大赛有所作为，但这一现状在越前龙马加入后产生了极大的变化……作为主角球队，青春学园主要的选手一共有9位。



越前龙马

Echizen Ryoma

CV：皆川纯子

幼年在美国生活，父亲是曾经的网球天才越前南次郎。龙马的个性与他的球技一样都十分张扬，但随着故事的发展，他逐渐明白了“责任”的意义，为了成为“青学的支柱”而一直不断地磨练着自己。越前是一个比较全面的网球选手，擅长使用左手打球，在球场的任何一个位置都能发挥出自己的实力，绝技是外旋发球、脚边截击、旋风扣杀等。随着进入全国大赛，他也领悟了更多的新技能。另外，与青春学园的网球教练龙崎老师的孙女龙崎樱乃的关系十分微妙。

手冢国光

Tezuka Kunimitsu

CV：置鲇龙太郎

青春学园网球部部长，初中三年级，其严谨的态度远近闻名。手冢在以前的比赛中因太过拼命而导致左手受伤，一直在治疗中。手冢国光同越前一样都是全方位型的网球选手，实力是整个青学中最高的。擅长使用左手，绝招的名字是“零式”和“手冢领域”以及在全国大赛时领悟的“千锤百练领悟之极限”。后因在与冰帝的比赛中旧伤复发而去九州治疗，全国大赛后归复。

不二周助

Fuji Syusuke

CV：甲斐田ゆき

成天以微笑示人的天才网球选手。虽然成天都保持着微笑，但有时候却让人感觉其中深藏着阴谋，最可怕的是他的味觉有严重问题，能够把众人闻之变色的青学惩罚茶面不改色的喝光。不二有一个弟弟不二裕太，目前就读于圣鲁道夫中学，他对弟弟十分宠溺，不过弟弟却似乎并不领情。在网球方面，不二是反击型的选手，其绝招都是以动物名字来命名——燕回闪、巨熊回击、白鲸及最新的蜉蝣笼罩。

大石秀一郎

Oishi Syuichiroh

CV：近藤孝行

如果说手冢国光是青学的支柱的话，那么大石就像青学的保姆一样。为了整个队伍，他可以牺牲自我，大石总是把整个队伍放在第一位，对于整个队伍来说，他的贡献比任何人都大。大石与菊丸是号称“黄金搭档”的青学双打组合，反击型的大石与截击型的菊丸不仅在球场上互补，性格和生活上两人也都配合得很好。大石的绝技是底线攻击的月亮截击。

菊丸英二

Kikumaru Eiji

CV：高桥广树

与沉静地综观大局的大石秀一郎比起来，菊丸则更为活跃。这个喜欢甜食的三年级学长以活泼的性格在后辈中赢得了好评，虽然兴趣很怪的是刷牙和逛宠物店，但开朗的菊丸在队伍的人缘很好。作为前场型的选手，体力不足一直是菊丸的弱点，在进入全国大赛后他为此特地进行了大量的锻炼。菊丸的绝招是过网下坠截击和分身术以及蹈式击球，而他在发绝技时的“Kikumaru Beam！”也成为FANS们最喜欢的口头禅。

乾贞治

Inui Sadaharu

CV：津田健次郎

在整个青学队伍中，大家都害怕的人除了队长手冢国光之外只有乾了，手冢国光是因为严谨的作风让人后怕，而眼镜严实到让人看不清眼睛的乾让队员害怕的法宝就是他所配置的独特口味的“青醋”了。几乎每个尝过它滋味的人都











对其不寒而栗，于是乾也成为了大家害怕的对象。而他除了配置味道古怪的惩罚茶之外，收集数据的能力也是所有人望尘莫及的，根据乾的数据制作的锻炼方案甚至获得了教练的赞赏。网球方面乾属于发球和截击形选手，绝招是快速发球和依靠情报收集能力而独有的“情报网球”。

河村隆

Kawamura Takashi

CV：川本成

青学里惟一拥有两种性格的队员，在握住球拍之前的河村是一个性格温和的老好人，但一旦握住球拍隆就会瞬间变身成为恐怖的“热血一代男”，浑身充满了活力，因此他的绝招也是火暴的“火暴发球”和“波动球”。在打网球之外，河村隆同时也是一名制作寿司的高手，他家里是开寿司店的，所以基本上只要青学比赛胜利了就会到河村家的寿司店开庆功宴。

桃城武

Momoshiro Takeshi

CV：小野阪昌也

身为狮子座的桃城武是一个十足的热血少年，冲动鲁莽的性格使他与龙马十分投契，但是他却与性格固执的海堂薰矛盾重重，两人经常一见面就争吵不断。不过即使桃城的性格十分火暴，但他的洞察力也是队伍中难有人匹敌的，这让桃城在很短的时间获得极大的提升。作为网球选手，跳跃力与体力是桃城最自豪的，而底线攻击型的他绝招是“JACK KNFIE”和“入樽式扣杀”。

海堂薰

Kaidou Kaoru

CV：喜安浩平

眼神凶狠的二年级学生，头上总是包着一块大手帕，但让人印象最为深刻的还是海堂顽强的毅力。为了能够成为球队正选，海堂对自己进行了残酷的特训，而这也促使他拥有了面对强敌毫不退缩的斗志，他的对手为此送个他“蝮蛇”作为绰号。虽然外表看上去很可怕，但海堂的内心却很温柔，他很喜欢逗弄龙马家的猫卡鲁宾，可惜猫一般对他的逗弄没有反应。海堂属于反击型选手，绝招是蛇球和回旋蛇镖。

市立不动峰中学校 与私立山吹国中

■不动峰被人戏称为“许斐刚漫画的真正主角队伍”，也许正是因为这只队伍里面没有掺杂太多的商业因素，许斐刚才对他偏爱有佳。而硬朗的黑衣军团也为此赢得了不少男性读者的青睐。白衣军团山吹国中则是游戏中着墨不多却十分出彩的一支队伍，虽然没有进入全国决赛，但是其硬派的打法为整部漫画添色不少。不过这里由于篇幅限制，只列举几位比较重要的人物。

市立不动峰中学校

橘桔平

Tachibana Kiibei

CV：川原庆久

不动峰网球队的队长，橘曾经在九州被称为“狮子明王”，之后转学进入不动峰就读，当时的不动峰网球部是一群乌合之众聚集的地方，经过两年的调整，不动峰在橘的带领下成为一支实力不俗的队伍，而橘也一改以前打球咄咄逼人的架势显得更加沉稳。橘的妹妹橘杏也是一位网球选手，目前正与神尾彰和青学的桃城武处于微妙的三角关系中，这点让橘颇为操心。在网球场上，橘是一名全方位型的选手，虽然漫画和动画中没有显露出来，但他的反击技可是最强技能之一，另外他的绝招的名字叫……“暴走雄狮”。

伊武深司

Ibu Shinji

CV：森山荣治

被青学教练龙崎老师称赞其才能“与不二不相伯仲”的一年级学生，也是不动峰的王牌选手之一。但伊武的网球打法属于比较“狠”的一类，龙马在与其比赛中曾经伤及右眼，但实际上伊武的性格一点都不凶狠。他的招牌特技是面无表情的一个人“碎碎念”，而且都是一些不太相干的废话，因此让队友十分头疼。伊武深司是属于反击型的选手，拿手的绝招是让对手手腕暂时麻痹的麻痹战术和侧旋发球。

神尾彰

Kamio Akira

CV：铃木千寻

如果说伊武深司是因为“碎碎念”让人头疼，神尾就是成天叫嚣着“SPEED”而让人无奈的角色了。“速度”是神尾最引以为豪的技能，天赋不是很好的神尾凭借后天的努力成为了不动峰的正选队员，在速度上有特长的他为了提升自己的网球技术除了普通的锻炼外，还利用“音律”与“速度”结合创造了独特的节奏网球。神尾彰属于反击型选手，绝招是独创的讲究节奏的音速弹。

私立山吹国中

千石清纯

Sengoku Kiyosumi

CV：鸟海浩辅

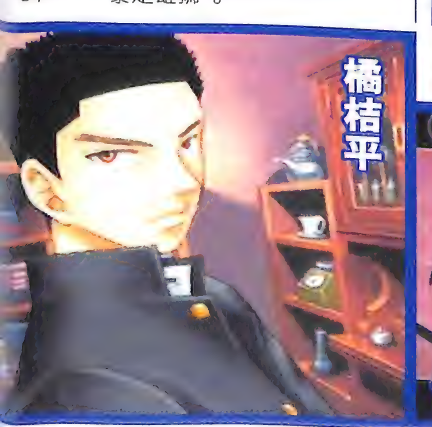
绰号“LUCKY”的山吹中学第一王牌选手，因为山吹主要以双打著名，因此千石的单打就显得十分抢眼了。这个曾经在少年选拔赛拥有辉煌战绩的选手，除了能够灵巧控制比赛节奏外，他的好运也是大家所羡慕的。或许正因为他的好运气，千石在比赛中总显得漫不经心，这也让很多对手忽视他的真正实力。球场上的千石属于全方位型的选手，绝招是虎炮及超高速旋转发球。

亚久津仁

Akutsu Jin

CV：佐佐木望

亚久津仁应该是一个半路出家的网球选手，在大赛开赛前两个月才被山吹的教练挖掘出来的不良少年。亚久津凭借超强的运动神经迅速掌握了网球的技巧一路过关斩将，直到与青学相遇才尝到败绩。而亚久津也在大赛决赛过后便宣布退出网球部。虽然亚久津的样子很恐怖，但其实他的内心很容易害羞。另外值得一提的是亚久津的母亲不仅年轻而且十分漂亮，不止一次被人认为是他的女朋友，河村隆与亚久津则是很早就认识的朋友。在网球场上，这个不良少年依旧我行我素的不分规矩，打球方式属于特立独行型。





冰帝学园

■如果说喜欢不动峰的是男生居多、喜欢青学的是男女各半的话，冰帝学园的学生似乎就是专门为女生设计的。在这所华丽的贵族学校里，不仅网球部长华丽异常，就连教练都是极其特殊的穿着西装打网球。虽然败于青学手下，但其强劲的人气让他们免费获得了全国大赛的入场券。而《网球王子》的热销，似乎也是从这个学校登台以后开始的……



迹部景吾

Atobe keigo

CV：诹访部顺一

无论是日本还是中国，都拥有一大批狂热的女性FANS的超级阔少，口头禅是“沉醉在本大爷的美技之下吧！”举手投足都有200人陪衬欢呼的冰帝学园网球部部长，人称“女王”的华丽自恋狂。如果要形容迹部少爷的事迹，恐怕一天一夜都难以说完，但归根结底这家伙就两个字形容——华丽。虽然采用比较下品的手法赢了青学部长，但女王大人凭借独一无二的性格魅力让大部分女性FANS都原谅了他的行为——对于一名角色来说，这是多么不可思议的事情啊！在网球方面迹部属于全方位型选手，他的绝招是华丽的“破灭圆舞曲”、“唐怀瑟发球”和“美技”系列……

忍足侑士

Ositari Yuusi

CV：木内秀信

作为女王迹部景吾手下头号大将，忍足侑士也获得了不少女生的青睐，而“冰帝的天才”的封号更让人对这个戴着眼镜的男人更加留意。虽然平时比赛时他总是表露出无所谓的态度，但只要是熟悉忍足的人都会了解，他是用心对付每一场比赛，一旦对手稍有疏忽，便立刻展开攻势的可怕选手。另外，忍足在众多关东选手中，是难得使用大坂口音的人。网球场上的忍足属于全方位型选手，绝招是短球、巨熊回击、S.S.A.S及F&D。

向日岳人

Mukahi Gakuto

CV：保志总一郎

与忍足侑士一起搭档双打的选手，向日岳人除了拥有冰帝学生一贯的嚣张外，其灵活的动作和充沛的精力也是让对手头疼的地方，因为身高体重的关系，向日岳人的跳跃力非同寻常，所以他的绝招也是与跳跃力有关的网前截击——月返，做事不思前顾后是他的缺点，不过忍足的洞察力已经足够弥补，这一对双打选手成为了冰帝双打组合的不二正选。

冥户亮

Shishido Ryoh

CV：楠田敏之

在与青学比赛之前的冥户亮有一头飘逸的长发，但在输给不动峰的橘桔平后，按照冰帝的规则冥户将成为成为冰帝的替补队员，于是他决定削发明志，最后终于在迹部的请求下重返网球场，并与学弟凤长太郎组成双打组合，成为冰帝第二组双打正选组合。冥户属于反击型选手，绝招是超高速半截击。

芥川慈郎

Akutagawa Jirou

CV：上田佑司

虽然芥川慈郎已经是三年级的学长了，但他的行为却更像一年级的新生——随心所欲，随便找一个地方就能睡一个下午。不过这只是在他没有遇到对手之前，一旦芥川找到对手便马上振奋起来，充满了活力。而只要彻底打败了芥川，他马上就会缠着对手，这点也让部长迹部景吾有些无奈。网球场上的芥川慈郎属于发球和截击型选手，绝招是魔术截击。

桦地崇弘

Kabaji Munehiro

CV：鹤冈聪

身高1米90的超级巨人，同时也是部长迹部景吾最忠实的追随者，但这些都不是最重要的，作为华丽的冰帝学园的成员，桦地是整个队伍中最沉默、最面无表情、最寡言的家伙，基本他的回答最多就是“遵命”（日语为ウス）。虽然体格健壮，但对手真正害怕的却是桦地能够迅速习得对手的绝招并原样复制反击过去的超强模仿力。

凤长太郎

Ootori Chyotaro

CV：浪川大辅

虽然只是二年级的学生，但凤已经长坐冰帝正选的宝座了，除了他的体格外，其强劲的发球技“一球入魂”也是获得教练首肯的原因。他的发球技往往能在心理上给予对手极大的震慑。虽然看似比较忠厚，但凤在球场上却像赌徒一样，就算明知道自己的发球技掌握得不够完善，仍然选择搏一把。与芥川慈郎一样，凤是发球和截击型选手，绝招就是发球技“一球入魂”。

日吉若

Hiyosi Wakasi

CV：岩崎征实

冰帝第一候补正选，只有二年级，但日吉若觊觎冰帝网球部部长的企图已经昭然若揭，口头禅是十分霸道的“以下犯上”。可惜日吉的实力不如自己那跋扈的性格。日吉的打球风格是从古代剑道中领悟的，姿势与其他选手有很大差别，绝招“古流武术击球”像极了《浪客剑心》中斋藤一的“牙突”。



圣鲁道夫学院与市立六角国中

■在众多学校中，圣鲁道夫学院与六角国中虽然不如冰帝学园出彩，但仍然吸引了不少FANS，一个是充满华丽气息的教会学校，一个是海边阳光的六角国中，究竟这两个风格不同的学校都有一些什么样的选手呢，还是让我们来看一看吧！

圣鲁道夫学院

观月初

Mizuki Hajime

CV：石田彰

与青学的乾贞治、立海大的柳莲二并称为“网球王子数据男”的圣鲁道夫学院网球部教练，仔细分析对手的弱点并在最恰当的时间反击是观月最值得自豪的事情。观月初的身分是网球部的教练，在他的带领下，圣鲁道夫取得了不俗的战绩，青学的众人也差点败在了观月的数据资料之下。擅长数据网球的他也是一名全方位型的选手，值得一提的是观月初在动画中的声优是目前大红大紫的“石头”石田彰，于是这个角色的人气也随之水涨船高。

不二裕太

Fuji Yuuta

CV：富田真

天才不二周助的弟弟，而正因为哥哥的名声太过响亮，裕太产生了逆反心理，按照自己的意志加入了圣鲁道夫学院。在观月的训练下，不二成为了专门克制左撇子网球选手的“左撇子杀手”，而为了打败自己的哥哥，裕太还学会了极其伤害身体的绝招。不过在与青学比赛之后，他的观念产生了一些变化……右手握拍的不二裕太属于底线攻击型选手，绝招是强劲的外旋旋转球和半截击球。

市立六角国中

葵剑太郎

Aoi Kentaro

CV：丰永利行

在所有参赛队伍中最年轻的队长，不过这可不代表葵剑太郎的球技强于队伍中的其他人，葵剑太郎是教练胡乱选中成为队长的。天生性格有些脱线的葵依靠一种“我只有达到这个程度才能和女孩子说话”的强迫锻炼方式来提高自己，虽然在别人看来有些可笑，但对葵来说，这是自己不可违背的生活规则，而他也因此炼就了强韧的精神境界。作为网球选手，葵属于底线攻击性选手，绝招是擅长打出擦网变线的好球。



佐伯虎次郎

Saeki Kojiro

CV：有马克明

六角国中里难得一个比较正常和温柔的男生，佐伯虎次郎与不二周助自小相识，这也是他深受广大女性FANS喜爱的原因（传说中的爱屋及乌吧……）。虽然平时是一个温和的好青年，但一到球场上，佐伯也有着六角中学那种与人纠缠势不罢休的韧劲。佐伯虎次郎的网球技术洗练，绝招是盯人战术和动态视力，他属于发球和截击型选手。

黑羽春风

Kurobane Harukaze

CV：大黑和广

天根光

Amane Hikaru

CV：竹内幸辅

黑羽春风和天根光是六角最强的双打组合，天根酷爱使用一支超长的木制球拍，然后讲一些无聊的冷笑话。通常这种时候他的搭档黑羽春风就会出面毫不留情地对其进行制裁。不过无厘头的天根和冷静的黑羽在球场却一点都不含糊，底线攻击型和天根配合发球截击型的黑羽堪称六角中学的最佳拍挡。







私立立海大学附属国中

■“立海大”是国中网球界里实力的代名词。15年来一直保持着关东大赛冠军、连续两年全国大赛优胜的耀眼战绩。面对全国众多强敌，仍能坚守王座的日本第一军团，虽然队长幸村精市患病尚在治疗中，但这丝毫没有磨损这个全国一流强队的能力。由副队长真田弦一郎带领的队伍仍然显示出了不俗的实力。

真田弦一郎

Sanada Genichiro

CV：楠大典

自队长入院治疗后带领立海大继续比赛的副队长，真田不论对自己还是对别人都非常严格，这或许与他的父亲是警察有关吧？真田的球技十分高超，就算是面对高中部的学长也能轻松取胜。网球场的真田属于全方位形选手，而常年在剑道精神的感染下，真田的绝招是讲究精神统一的“风林火山”。目前只有越前龙马将其绝招拆破。

幸村精市

Yukimura Seiichi

CV：永井幸子

因为急性神经根炎而离开球队住院治疗的立海大网球部的部长，虽然看上去十分柔弱，曾经却是让对手胆寒的一流网球选手。究竟他有多厉害，目前还是一个谜。



柳莲二

Yanagi Lenji

CV：竹本英史

小学时候与乾贞治一起研究数据网球的好搭档，与乾贞治一样，柳莲二的眼睛究竟是什么样子也让大家十分好奇。只知道这个沉默的男人永远都闭着眼睛打球（真不知道怎么练出来的……），其他的人情报都了解的一清二楚，但对自己的情报却隐藏得很好，是一个让人不容易摸透的男人。

仁王雅治

Niou Masaharu

CV：增田裕生

柳生比吕士

Yagyo Hirosi

CV：津田英佑

诡异的立海大双打王牌之一，仁王雅治被称为"球场上的欺诈师"，他甚至能够推测出对手接下来的打法和套路，再加上表面看上去很绅士，实际上却难缠的柳生比吕士，这对组合从未在正式比赛中尝过败绩，即使面对被读者眷顾的青学"黄金搭档"，两人也依然顽强地将胜局掌握在自己手中。两人中仁王雅治属于全方位型的选手，而柳生比吕士则属于发球和截击型选手。

胡狼桑原

Kuwahara Jyakaru

CV：桧山修之

丸井文太

Marui Bunta

CV：高桥直纯

在与青学的比赛中第一队登场的组合，胡狼桑原是有着拉丁血统的网球选手，天生的体能非常卓越，加上号称"大到难以想像"的防守范围，使得对手很难撕开立海大的防线。与桑原不同，丸井文太则是以灵巧著称的运动员，只要进入状态，丸井会把自己的比赛节奏强加于对手身上，让他们跟着自己的节奏比赛，丸井惟一的弱点就是体力不足，为此他通过不停地摄取高热量的食物作为补充。

切原赤也

Kirihara Akaya

CV：森久保祥太郎

立海大中惟一的一名二年级的正选选手，切原从外表上看有些玩世不恭，不过只要他一露出真正的冷酷眼神，所有人都会感到背脊发凉，或许这样的双重人格正是他的魅力所在吧？作为网球选手，切原的手法十分凶狠，而且只要打红了眼，他的能力就会完全释放出来，让所有对手都无力招架。绝招为指节发球和速战速决的他属于底线进攻型选手。















看到那么多选手大家是否吓了一跳？其实这只是《网球王子》众多角色里的一部分，随着故事进行到全国大赛，更多的学校和选手出现在这部漫画里，无论是来自冲绳擅长使用缩地法的比嘉中，还是拥有四强实力的四天宝寺国中，都让人看到眼花缭乱。在这里不得不佩服许斐刚老师的深厚功力，一部漫画中能够有条不紊地将近百名角色都进行描写，让读者深刻地了解他们每一个人的个人魅力，实在不是容易的事。

抢钱无极限！《网球王子》周边产品展示台

如果在20世纪问动漫爱好者："哪部动漫作品是抢钱的代表？"答案应该是庵野痞子和他《新世纪福音战士》，但到了21世纪，"新世纪最抢钱计划作品"的王冠可以易主给另一部动漫作品了，也许你已经想到。没错！"新世纪最抢钱计划作品"自然是我们正在介绍的《网球王子》了。想知道它究竟出了多少周边吗？想知道它厚黑到什么程度吗？那么就来和笔者一起数一数吧！

动画 Animation

一部漫画作品是否走红，我们可以看根据它改编的动画的集数，集数越多就证明其越受欢迎。比如长盛不衰的《多拉A梦》和没有完结尽头的《海贼王》。《网球王子》的动画自2003年开始播放，故事讲到青春学园获得了关东大赛的冠军为止一共播出了178集，其中包括与原创队伍成城湘南的比赛（动画76～85集）、青学与冰帝的练习赛（动画110～114集）、日美联谊赛（动画146～160集）、以及Q版动画故事（64、



87~88、115、132、165集）等完全原创的剧情，但就算是加入了如此多的原创内容，动画的播出速度仍然盖过了漫画连载的速度。在与立海大比赛的时候，甚至出现了动画先播出完毕漫画连载还没结束本末倒置的现象。于是在关东大赛结束后，动画便宣布告一段落。除了TV动画之外，《网球王子》的动画还推出过3个特别映画SP、1部剧场版和2集新春特别动画。内容从新春特别大乱斗到青学演唱会应有尽有。比较特别的是2005年在全国各大电影院放映的剧场版动画《两个武士》——在这个剧场版中不仅龙马的哥哥越前龙雅闪亮登场，最后还附赠了一段讲述各大高校一起举办学园祭的短片故事《迹部的礼物》，让各大学校的FANS们感受到了网球场外各位网球王子的魅力。在TV动画结束1年后，2006年3月24日《网球王子 全国大赛篇》则以OVA的形式不定期推出，这次的OVA完全遵照漫画的内容，平息了诸多因立海大比赛不满的FANS的怒气，目前《网球王子 全国大赛篇》推出了5集，接下来的内容将于9月22日推出。





音乐 Music

不要以为《新世纪福音战士》中多达几十个版本的《FLY ME TO the MOON》是骗钱的极限，《网球王子》的角色单曲集才是敛财的最高体现！从2001年开始，这个系列就开始了无尽的CD出版计划，其中按照各个学校人气角色的数量推出的“THE BEST OF RIVAL PLAYERS”系列已经达到了30张。而这区区30张只是《网球王子》音乐CD的冰山一角，除了各个角色的单曲外，青学的众人还分别推出过自己的单曲CD和专辑CD，如青学部长手冢国光和冰帝部长迹部景吾在2003年时就推出过“情人节音乐特辑系列”，两人各发行了3张单曲CD比人气，最后人气高的角色再发行一张专辑以兹奖励。大家可不要以为数字在所有角色都发行过CD后就会停止增长，动画片的片头片尾曲、动画音乐原声集、舞台剧音乐原声集、舞台剧演员见面会Dream Live的音乐原声集、舞台剧演员单曲集、青学组合“青醋”全部都出过单曲或专辑……于是乎，在短短的5年时间里，《网球王子》一共发行了151张CD……这个数字是不是吓到你了？别慌，我们还没有算《网球王子》的Radio广播，如果加上广播播出过的数目的话，这个数字不知道该有多少了。另外需要提醒大家一点的是，这只是目前该漫画出过的CD数目，相信如果它继续连载下去的话，突破200大关也不是什么困难的事情。



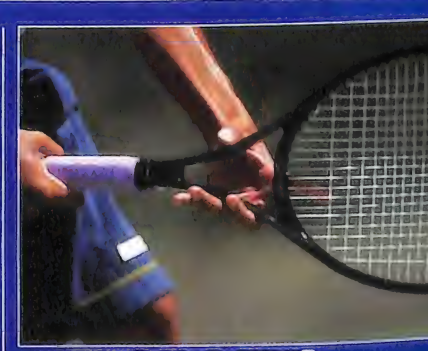
网球知识大补充

看体育漫画如果不知道体育比赛规则的话，看起来其精彩程度也会少了很多。最后作为一些课外知识，笔者在这里对“网球”知识进行一些小补充，希望能够让大家了解网球世界的精彩。



网球的历史

网球与高尔夫球、保龄球、桌球并称为世界四大绅士运动。12～13世纪时，法国的传教士中流行着一种用手掌击球的游戏，方法是在空地上两人隔一条绳子，用手掌将布包着头发制成的球打来打去。法国国王路易十世在位时，贵族们经常以此运动作为日常消遣。1358—1360年这种运动传到了英国，引起了英国国王爱德华三世的兴趣。爱德华三世下令在宫中修建一片室内球场，并将当时球拍的拍面改装成羊皮，球由布面改成皮面。日后网球的规则逐渐完善，直到1873年，会打古式网球的英国人M·温菲尔德少校在羽毛球运动的启示下，设计了一种适用于户外的、男女都可以从事的运动，把他定名为司法泰克（Sphairistike）运动。1875年，随着司法泰克的风靡，古式网球的权威组织者玛利博恩板球俱乐部为这项运动制定了一系列规则。1877年，亨利琼斯将这些规则进一步完善，并把球场长定为23.77米，宽定为8.23米，发球线离网7.92米，网中央高度为0.99米。并采用古式室内网球的0、15、30、45每局计分法。1913年3月1日在法国的巴黎成立了世界网球的最高组织——国际网球联合会，为网球的进一步发展开辟了广阔的道路。



网球基本规则

球场：

网球场可分为室外和室内两种，而根据球场表面可分为草地球场、塑胶球

游戏 Games

如果大家只是单纯的动漫爱好者的话，看着《网球王子》的游戏可能只会流着口水感叹自己为什么没有那么多游戏机，如果不幸你同时还是一个游戏迷的话，爱上这部漫画的你估计只有流泪吐血的份了。这部漫画在倾销似的推出一堆音乐CD后，游戏方面也表现出了十足的“财主风格”。从最早的PS、GBA一直到现在的NDS、PS2，《网球王子》的游戏跨越了各大平台共推出了20款游戏，游戏类型也横跨SLG、SPT、MUG、PUZ多个领域，力求让每一个《网球王子》FANS都买上一款消遣消遣。



SPT类游戏代表

《网球王子 SMASH HIT》系列

“《网球王子 SMASH HIT》系列”是一款体育类游戏，目前已经推出过《SMASH HIT》、《SMASH HIT2》、《最强队伍结成》三款PS2作品，游戏强调的是“网球”要素，并采用卡通渲染技术，目标人群明显是男性FANS。平心而论这款游戏的素质确实不错，每个人物的绝招和特点都在游戏中有所体现，同时系统也更加合理化，人物的能力没有漫画中描写的那样如天外飞仙一般不可思议，只是在绝招的设计方面有所夸张。《SMASH HIT》十分容易上手，游戏的手感也不差，只要掌握了游戏的要点，是约上朋友消磨时间的游戏之一。此外《网球王子》游戏中SPT类的还有GBA的《网球王子2003 COOLBLUE》和《网球王子2003 PASSIONRED》等。

SLG类游戏代表

《SWEET & TEARS》系列

拥有《网球王子》游戏版权的公司是著名游戏厂商Konami，再加上这部漫画本身就充满了女性要素，因此推出《网球王子》版的《心跳回忆》似乎是再正常不过的事情了，“《SWEET & TEARS》系列”就是最好的例证。本作最早推出过PS版，不过真正引起大家关注的还是2003年9月25日发售的PS2版《SWEET & TEARS2》，凭借PS2强大的机能让王子们的形象更加生动。

游戏的流程与《心跳回忆》十分相似，玩家扮演一名网球女选手，通过与喜欢的角色一起训练和比赛提升其好感度，最终在学期末时让他告白，其中最让人惊骇的是，漫画作者许斐刚老师也在游戏中出演了一个角色，相信许多人对他开着红色跑车穿着西装捧着玫瑰花束在学校门口迎接女主角的那一张CG印象深刻吧？“《SWEET & TEARS》系列”游戏一推出立刻受到了女性玩家的青睐，目前这个系列已经推出过《SWEET & TEARS 1、2》、《RUSH & DREAMS》、《学园祭的王子》共4款作品，预计今年冬天还会推出一款名为《网球王子ドキドキサバイバル》的作品。



■这就是游戏中许斐刚网球教练，怎么样

MUG类游戏代表

《LOVE OF PRINCE》系列

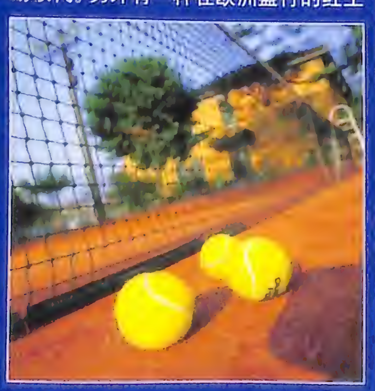
如果说前两类游戏都还有游戏价值的话，MUG类的《网球王子》完全只具备的收藏价值！这是一款根本不需要玩家动任何脑筋的游戏，我们需要做的就是放学的时候找一个人聊天，然后在声优那不算优美的歌声中看两个卡通渲染的角色对打……Konami之前虽然对其进行过大力宣传，不过发现玩家都不是傻子之后就将这类游戏封存了起来。不过《网球王子》的MUG类游戏还是推出过4部作品，共两个系列。如果大家不是本动漫的铁杆FANS的话，这个游戏还是让我们华丽地忽略了吧……

PUZ类游戏代表

《大家的王子》

《大家的王子》是一款集合了众多小游戏组成的GBA游戏，游戏按照学校的不同共有6个迷你游戏。游戏不仅有传统的“乒乓球”、“俄罗斯方块”、“拼图”，也有Konami专有的DDR。《大家的王子》的ROM有256M之大，其原因是这个GBA的小游戏中采用了真人语音，因此玩起来十分有代入感，适合大家消磨时间之用。

场和红土球场三种。其中草地网球是最基本的户外场地，但由于其建立和保养费用太过昂贵，所以现在一般以人造球场取代。另外有一种在欧洲盛行的红土球场，保养起来虽然没有草地球场昂贵，但依然需要不少的开销，目前法国公开赛即采用此种球场。



网球记分规则：

网球采用0、15、30、45为记分方式，当发球员连续两次发球失误或脚误时，对方球员可以赢15分，其他类似情况有：接球员在发来的球没有着地前用球拍击球，或球触及自己的身体及所穿戴的衣物；在球第二次落地前未能还击过网；还击球触及对方场区界线以外的地面、固定物或其它物件；还击空中球失败；在比赛中，击球员故意用球拍拖带或接住球，或故意用球拍触球超过一次；“活球”期间运动员的身体、球拍（不论是否握在手中）或穿戴的其它物件触及球网、网柱、单打支柱、绳或钢丝绳、中心带、网边白布或对方场区以内的场地地面；还击尚未过网的空中球；除握在手中（不论单手或双手）的球拍外，运动员的身体或穿戴的物体触球；抛拍击球和比赛进行中，运动员故意改变其球拍形状都可以让对手赢15分。

当其中一名运动员先胜到45分时则该运动员胜一局，不过在双方各得30分的情况下会进入“平分”（duece）规则。“平分”后，一方先得15分时，为“接球占先”（advantage serve）或“发球占先”（advantage）。占先后再得15分，才算胜一局。而当一方先胜6局时则为胜一盘，但如果双方各胜5局，那么其中一方必须净胜两局才算胜一盘。最后在每盘的局数为6平时，进行决胜局（也被称为抢7），先得7分的运动员胜出该局，但分数为6平时则一方需要净胜2分才能获胜。



舞台剧 Musical

《网球王子》的又一大抢钱系列，集英社很明智地将本作的舞台剧包装成一场偶像Show场，除了邀请到为动画献唱过的歌手KIMERU以外，还与偶像公司合作对一些新起的偶像进行包装——柳浩太郎、远藤雄弥、城田优、足立理、加治将树这些都是偶像公司包装出来的日本新星，他们的参与让《网球王子》的舞台剧与其他同类型的相比"美形"了很多。为此这个充满偶像风格的舞台剧场场爆满，门票甚至在开始预定30分钟后就宣告售罄。不断地加演让他似乎脱离的漫画本身，成为了一个新的品牌。从第一场公演到现在，《网球王子》舞台剧一共更换过3批演员：第一批属于杂烩型，不仅有D-BOY的成员，还有歌手KIMERU、模特泷川英治、舞台剧演员土屋裕一和深山荣治、演员青山草太和一太郎等各种行业的成员，他们在2003里出演了舞台剧1《テニスの王子样》和2《Remarkable 1st Match 不动峰》，并获得极大的成功，同时也奠定了这部漫画舞台剧的基调。2004年6月，这个根据动漫改编的舞台剧还破天荒的进行了类似FANS答谢会的公演——《テニスの王子样 Dream Live 1st》，虽然在《Dream Live》上每个演员仍然在扮演着漫画中的角色，但已经明显的带有了个人色彩。之后因为各种原因这一批舞台剧演员退出了《网球王子》的筹划，而制作方为了答谢FANS的对他们的厚爱，还专门举行了"毕业公演"。这其中还有一段插曲——第二部舞台剧《Remarkable 1st Match 不动峰》中，本来越前龙马的仍由是第一部里就担任该角色的柳浩太郎饰演，但在公演前不久柳因为车祸入院，因此人员不得不进行了大幅度调整——由原本饰演不二周助的KIMERU接替柳浩太郎的位置，而不二周助则由饰演菊丸英二的永山たかし担任，在第一部里扮演菊丸的一太郎重新被招募入队。虽然临时更换了演员阵容，但《Remarkable 1st Match 不动峰》仍然获得了巨大的成功。

2004年7月，第二批舞台剧演员接替了以前的角色出演舞台剧第三部《More than Limit 圣鲁道夫学院》的公演，虽然风格与之前的演员十分不同，但凭借活泼的表演仍然赢得了FANS们的赞誉。在经历了《Dream Live 2nd》、《The Imperial Match 冰帝学园》、《Dream Live 3rd》一系列公演后，今年6月第二批舞台剧演员也退出了《网球王子舞台剧》，进行了第二次毕业公演。在接下来8月即将公演的最新舞台剧《Advancement Match 六角 feat. 冰帝学园》中，将由制作方精心挑选的第三批舞台剧演员登台表演。这些表演都会被制作成DVD发售，而游戏中的音乐也全部收录到音乐原声集里进行销售，看来制作组真是打算榨光FANS的荷包了。



电影 Movie

我想很少有漫画能够在连载还未结束的时候就能够在音乐、游戏、舞台剧方面获得巨大的成功。《网球王子》不仅作到了，甚至还超越了极限。对于一般漫画来说，在电影院上演几部动画剧场版应该是稀松平常的事，《网球王子》非但推出过剧场版动画，真人电影也适时SHOW了一下。今年5月的时候，日本全国上映了由第二批舞台剧成员参与的《网球王子》真人电影《テニスの王子样》。虽然日本根据动漫改编的真人电影电视剧不在少数，但从速度上来看，似乎还没有作品能赶得上《网球王子》吧？《テニスの王子样》故事节选了关东大赛前半部分最精彩的对战——青春学园 VS 冰帝学院。演员大部分都采用了第二批舞台剧的成员，而著名女演员岛谷瞳也参与了演出（虽然她饰演的角色居然是漫画中奶奶级别的龙崎堇……）。目前电影的DVD还未问世，因此电影中演员的表现究竟如何还不得而知，不过从日本方面的反映来看，电影的口碑尚可。



卡片 Card

虽然这东西在中国不是很火，但日本的"集换卡片"市场可是拥有500亿日元的价值。而一向把"榨光FANS荷包作为己任"的《网球王子》又岂会错过这个市场呢？在Konami的精心运营下，《网球王子》的卡片种类已经可以媲美游戏数量了，除了每个学员的标配"网球着装"卡片外，每到相应的大型节日Konami也会发售应景卡片。而卡片的内容也会根据从FANS处收集到的情报进行修改，和主题创作。最近甚至连《网球王子》真人电影也被Konami包装推出了卡片系列，看来这漫画能赚钱的地方还真没个完了。

以上这些周边是不是让你目瞪口呆呢？如果我们再加上以《网球王子》为主题设计的各种挂饰和文具的话，那恐怕一本书都不够说了。在这里笔者只想提醒大家，《网球王子》是一个没有底的烧钱大坑，要跳进去是需要极大的勇气和金钱作为支援的。特别是如果大家还具有收藏癖好的话，那么先想清楚再进入这个华丽丽的世界吧！

网球术语

The best of one set matc	一局决胜负
Service play	发球
Self judge	自己判断
Game won by XX	XX赢得此局
Service game	发球局（如果自己的发球局被别人拿下的话，叫破发。
Game count	比分（如：GAME COUNT 2–1，就是比分 2–1）
TIE BREAK	决胜局（或"抢七"局）
Game set	对局结束
Time out	暂停
Underhand serve	下手发球
Lob	挑高球／吊高球
Drop shot	吊小球
Slice	削球／反旋转球／侧旋球
Slice sever	切发球
Top spin	上旋球
Timing	时机
Drop volle	下堕球／放短球
Kill	杀球，使对方无力防守之球
Smash	扣球
Straight	直球
Cross	对角球
Net	触网球
Grand slam	大满贯赛事，指连续赢得Wimbledon／U.S.Open／FrenchOpen／AustralianOpen四大赛事
Change count	交换场地

平常技术用语

Ground strock	球落地弹起后再击球最基本的打法

计分用语

Service／serv	发球
Fault	发球失误
Lead	领先（分数上）
Love	0的意思，如：Love–15意思是 0–15
Deuce	当球赛比分为40–40的时候叫DEUCE。
Advantage	在DEUCE的情况下再拿一分，在advan-tage後加上得分者名字，如再拿一分则赢得此局，如果被对方得分则回到DEUCE，称为DEUCE AGAIN
Ace	发球员因发球的速度或位置使接发球员无法接击而直接得分。
Break point	破发点
Double Fault	双错误发球。每15分都有两次发球机会，两次发球均失误便输掉该分。
Set point	局末点
Match point	赛末点

小编与上帝

《游戏·人》第十九辑 读者调查

1. 您对本辑的改革方案(缩减规格并降低定价)有何意见？请谈谈您的看法。
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



〓装修！又见装修！整整半个月来，小编们一直都被楼下公司的装修噪音搞得心神不宁，就连本该最最安静的录音棚里都成了噪音的海洋……唉，现在我们最想要的东西大概就是哆啦A梦口袋里的“噪音吸收器”了吧。

〓新来的女同事越来越多，当她们聚在一起进行NDS联机对战时，那时不时传出的尖叫声让外面的人在电梯里就能听到，实在是让人不寒而栗……(对战游戏为《俄罗斯方块DS》……)

〓又是一年一度的TGS了，收拾行装之余不禁衷心祝愿今年TGS的试玩游戏能再多些，新闻猛料度能再火爆些，展台赠品能再新奇些，SHOW GIRL们的衣服能再少些……

〓自从上辑《游戏·人》将头等奖改为NDSL之后，读者来信数量呈直线上升，涨势喜人，洋洋洒洒写了数大篇信纸的亦不在少数，看来“重赏之下必有勇夫”此言果真半点不假啊……

柳州 黄思祺：我这几个月来心理上有了较大变化，最大的改变是，我开始迫切地希望加入小编队伍了，只想念完大学(其间把日语学到一级)，就立刻去你们那里应聘。出现这种念头，全是上次《游戏·人》那篇相对论相关文章给闹的。我猛然发觉，人的一生跟永恒的宇宙比起来是多么渺小啊，几十年不就是眨眼的工夫？我不想我这一生还得让别人牵着鼻子走，小时候我一直想不通，为啥我就这么痴迷游戏？现在我可以回答自己了：我是为游戏而生的！今后，我的人生就将奉献给游戏！

✉……那就来吧，到时我们保证会代您父母把您抽醒的。

宾阳 廖斌：不知我是不是怪人，我是喜欢了解游戏文化多于直接玩游戏的，除了“《实况足球》系列”外，别的游戏我只想了解它的文化内涵，而不想去玩它。这是不是一种异常的BT爱好？

✉不，这只能说明您不是球迷而已。(笑)具体到游戏文化内涵的讨论，建议您仔细阅读一下本辑的“卷首特辑”，相信一定会从中得到满意的答案。



▲了解游戏文化内涵也不是件容易的事情，譬如著名的“《异度传说》系列”，没有潜心研究上个把月是弄不明白的，那一个个专有名词足以让你一个头两个大。

合浦 周春：那三张赠品哪里像塔罗牌，号码都是Ⅻ，没啥寓意，如果下期再送希望注意这点。

✉那是因为牌面上的三位都是《最终幻想Ⅻ》的角色……

梧州 玉钧升：恭贺胜负师新婚之喜，我衷心祝福你们幸福美满，生活甜美，夫妻恩爱直到白发千古。至于泰坦，你可要努力了，回忆起十二辑那篇《如果真的有一天，爱情理想会实现》，泰坦相比之下就倒霉多了，不过幸得某大师指点(泰坦若不介意，还劳烦把那位大师的Email给我)……下面不敢再乱说话了，十七辑的铜人阵我会怕的……

✉呵呵，感谢您的祝福，我们会代转给胜负师夫妇的。不过至于泰坦么，引用他点评某MM的话来说则是：泰坦，结婚的事，如果你是要爱情，那就别急，还有的是时间；如果你是要别的什么，那现在已经有点晚了，抓紧行动吧！

蚌埠 张宇：第十八辑中我最喜欢的文章是《阳光不锈》。文中的宋杰是位勇士，他敢做大多数人不敢做的。我是个反对暴力的人，但我真的无法说那挥向校长的拳头错了，那是双引起了无数共鸣的拳头，《阳光不锈》也是我至今为止在“游人小说”中最受感动的一篇了。

✉话说回来，近期的“游人小说”中貌似都有暴力情节，看来我们要注意一下咯……

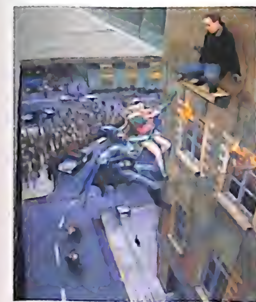
来信精选 哈尔滨 孙黄娟：小编们，快来聆听上帝的声音，哈哈。这鬼天气，热得人头脑不清醒，再加上世界杯，根本不能保持冷静了……好了，无事不回游戏人，我是有些看法意见想对你们说。首先是价格，说实话我有些吃不消。我是个穷学生，而且是非常穷的那一种，我想《游戏·人》读者群中有相当数量都是我这类人，虽然开本变大了，CD变多了，赠品华丽了，但价格也升到16元了。我脑中一下闪过PS3和蓝光光盘……总之，我不想因为一些内容之外的因素使价格上升。其次是文章选材，譬如18期的《桐与葵》，说的是日本战国的事，类似内容的文章第二、三、七辑都有，只不过这次的《桐与葵》像是演义了一把……我不反对登载日本历史及相关内容，只是咱这选材内容是不是火力太集中啦？类似情况还有关于北欧神话的。此外则是一些诡异的文章，例如《在爱因斯坦的时空中旅行》，我真是不知道选登此文的目的与意义，此文惟一能跟游戏扯上关系的就是时空旅行是很多游戏爱用的俗套，真是有些勉强。最后，祝胜负师SAMA新婚快乐，死死团的兄弟们都祝福你，哈哈。

✉相对于市面上流行的游戏资讯类杂志而言，《游戏·人》的定价确实是高了一点，综合近期的读者意见来看，我们决定从本期开始减少一张CD及部分页数，同时将定价下调2元，以期符合更多读者的经济承受能力。当然，如果各位认为我们的赠品存在哪些不足或是还有更好的建议，欢迎随时给我们来信。至于您在来信中提出的文章选材问题，我们今后一定会在选稿方面更加认真地审核把关，单篇文章长度也会进行控制，敬请期待！(您的好意我们心领了，但来自死死团的祝福还是免了吧……)

赣榆 鲍洪林：首先从levelup上得知有栾东的小说，所以入手十七辑的那天中午首先看的就是《月夜》，看完后感情波动极大，简直就要爆。栾东那坏小子写的又是悲剧——很高兴，

能看到这样好的文章；很后悔，搞得整天愁眉苦脸。写成那样，应该去改成剧本，以后如果我能成为导演，我就拍成电影，STAFF的"原著"部分就用一滴滴的血打成名字"乘东"，以表达我的恨。

✉……您要拍的一定是恐怖电影。


▲生活中貌似充满了各种假象，然而真真假假谁又能说得清呢？信则有，不信则无。

上海 朱毅：每次卷首的立意都很有深度，这次卷首的题目特别有意思，读罢全文，一开始还对题目颇有微词——怎么着也得和天鹅扯上关系吧。后来又觉得，泰坦或许还想通过本文传达一个信息：我们所看到的、听到的都未必是真的，生活是充满假象的。

✉这位朋友说得太对了！泰坦你听到没有？昨天我向你借500元的事情其实只是假象，假象而已，忘了吧……

贺州 钟琦：给编辑部写信有一个很大的好处就是不必太担心"时效性"，因为我们这里离兰州比较远，所以信一般是半个多月才到，这样如果给半月刊杂志写信的话就很容易让信"失效"，这也是我比较苦恼的地方。而由于《游戏·人》的不定期性，新一辑至少要一个月才出，于是就有了充分的准备时间，呵呵……现在就来评一下第十七辑吧！

✉拜托，您这封信整整晚了四个月啊……

阜新 李典：上辑杂志我买了两本。第一本借同学看时不幸被老师没收，那时我已看完一遍了，不过优秀的内容使我再次掏了腰包，这在我以前买书的历史上是从未有过的。事后，老师找我那位同学家长谈话时表示，这本表面写着"游戏"的优秀小说选不宜在课堂上阅读，在课余时间可以用来消遣。注意，我们老师对于游戏杂志向来都是"先撕后打再找家长"的方针，可见老师对于你们杂志的评价亦相当高！：）

✉"优秀小说选"（汗）……这等评价能出自一位教育工作者之口，我们到底该算是伪装得当还是方针失误呢？（笑）

柳州 黄思祺：关于"游人小说"，我在此只想公布一个不大不小的秘密——乘东的大部分小说里都写到过雪啊！①《跨过我的尸体》，北京，天很冷，可以认为下雪了；②《阿猫阿狗》，结尾处写到了雪；③《回乡之路》，弟弟和弟媳妇在雪中××〇〇早已成为我等毒男向往不已的一幕；④《他二叔的故事》，小说部分的××〇〇就是在雪天发生的；⑤《月夜》，啊，全是雪！东哥为啥这么喜欢雪咧？联想一下东哥在《月夜》后记里的承诺吧，我们不难想象他下一篇小说的情景——大雪纷飞，东哥被那位"很不错"的东嫂赶出家门，在院子里光着上身洗那床被陈云弄脏的床单……

✉××〇〇……咳咳，东哥，你都在小说里写了些什么啊……不过关于黄读者您联想到的情景与现实的贴近度——莫非当时您在场？

健康小贴士 关于减肥



成都 陈冉：体重问题曾一直困扰着我，试想（在高中）一个167cm的女孩，体重竟有73kg，这容易吗？现在实行身高－110＝标准体重±5kg为筛选标准，按以前来说，超重！恐怖！后来，爸妈考虑到多方面因素，把我送到了四川警察学院去学习锻炼，初衷是想让我减减身上的赘肉，后来放寒假时见我减到60kg，甚是欢喜，可我尝到甜头啦，就没有停止减肥的脚步，准备一步到位。结果就是现在这个样子！当然，没有照片，你们是看不到的，而且体重我也不会告诉你们……不过可以提示一点，我减到了最小的三位数！现在正向两位数努力！我从没吃减肥药和用保鲜膜这种伤身体的方法，采用的办法很简单：①吃青叶子菜，少吃米饭；②经常吃水果，多喝水；③运动！每天饭后半小时内不能坐、卧、躺，最好先帮父母洗碗，然后出门散步，或练瑜伽；④最后一个，也是最难做到的，把你爱的游戏女性角色海报找出来，贴纸拿出来，统统利用起来！墙上、手机上、钱包里、背包上……只要能见到的地方都用刺激疗法！经常要想那女人身材怎么就那么火？我怎么就不行！减！达到这种境界就OK了！这我得感谢尤娜，特别是《游戏·人》第二辑封底有一张尤娜和琳的合影，我爱死了！每天都要凝视几分钟才行。说实话，就是因为那张美图和书中的CD，我才开始买《游戏·人》并爱上了这本书的，到现在《游戏·人》已经成了我生命中不可或缺的一部分了。

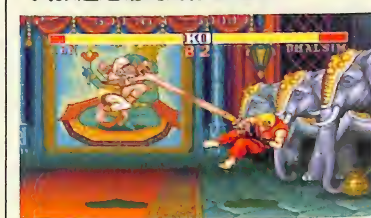
近期编辑部经典语录



"女佣是不是指女性佣兵？"

——当患有深度军事中毒症的某编听说新来的MM同事穿的衣服貌似"女佣装"时不禁脱口而出。

✉好！多谢指点！偶今晚回家就找张达尼锡的海报贴墙上！



▲看来以后要换偶像了……骨感才是王道！

"你侮辱我的人格，还侮辱我的智商！"

——某编向来非正版不玩，某日当有人向他要起《最终幻想Ⅲ》（当时尚未发售）的烧录卡时，他恨恨地回应道。

"我齐达内××……"

——近期编辑部流行语，意即赞同××的观点。（不解者请重温本届世界杯决赛）

"人生的意义就在于那午饭。"

——最近在编辑部所在大厦二楼发现一件味道不错的餐馆后，每到中午小编们都趋之若鹜。

"机战人头马！"

——X360上即将发售的《超级机器人大战XO》这名字第一次出现在我们眼前时，负责新闻的编辑顺口译道。

本次为读者准备的礼物



在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十辑将公布中奖者名单。

游戏·人 第十八辑 中奖名单



获得Levelup主题T恤的读者

成都	陈冉	广州	焦铭皓	哈尔滨	孙寅桐	深圳	张睿
北京	程石	阜新	李典	上海	唐寅杰	贺州	钟琦
蚌埠	杜春	宾阳	廖斌	广州	伍文斌	合浦	周春
北京	葛玉然	昆明	马克	梧州	玉钧升	重庆	周沈垒
柳州	黄思祺	哈尔滨	彭磊	武汉	张蕾	上海	朱毅



《游戏·人》第十九辑 流行游戏歌曲集

本期开始CD改回为一张，这也在质量上提出了更高的要求，小五也一定尽自己所能，把这两个月以来最动听的游戏音乐筛选出来送给大家，所谓贵精不贵多，好音乐是百听不厌的。

在制作形式上，除了最新的游戏金曲外，今后每期还会制作一个小合集留给当期的最突出游戏音乐，本期上档的就是《女神侧身像2 希尔梅莉雅》。

上期只放出了《战国BASARA2》的Ending song，本期就将它的Opening补完，这才是一首适合游戏的热血之歌啊！同时送上PSP的另类游戏《乐克乐克》的音乐，同游戏本身一样可爱呢。这两个月以来的几款RPG大作都没有令人失望，音乐也更是如此，樱庭统、梶浦由记、目黑将司各显其能，将这几款暑期强档作品更是提升到一个新高度。好了，闲话不多说，还是随我一起讲CD放入光驱中，3、2、1，Go……

■ 五味子

《游戏·人》第十九辑乐CD介绍　流行游戏歌曲集

No.	曲目	出处	时长
01	Maybe Tomorrow	《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》Ending	07:43
02	DIVE into YOURSELF	《战国BASARA2》Opening	03:46
03	Cause your loveCause your love～白いmelody	《银河天使2 绝对领域之门》Ending	04:32
04	纸ヒコーキ	《世界传说 光明神话》主题曲	04:21
05	ロコロコ之歌	《乐克乐克》主题曲	02:39
06	Hawaiian	《乐克乐克》BGM	04:57
07	キミの记忆	《女神异闻录3》Ending	06:09
08	Deep Breath Deep Breath	《女神异闻录3》BGM	02:21
09	歪みし因果律の胎动	《女神侧身像2 希尔梅莉雅》编曲集	05:30
10	A Motion of Finishing Blow	《女神侧身像2 希尔梅莉雅》编曲集	05:22
11	邪气と慈悲の无い舞踏	《女神侧身像2 希尔梅莉雅》编曲集	05:08
12	Endless High-Speed Running	《女神侧身像2 希尔梅莉雅》编曲集	05:28
13	归结への仕仪～永らえたる地へ～多重化する背反～Each Lullaby	《女神侧身像2 希尔梅莉雅》编曲集	06:38



圣音

1 Maybe Tomorrow

作词：梶浦由记
作曲：梶浦由记 演唱：Emily Curtis

the moon is gone
and the night is still so dark
I'm a little bit afraid of tomorrow

for this day was so long and hard for me
and I've lost some of the things so far I have trusted

now I will close my heart and sleep a while
bless my dream with gentle darkness
until I could have my strength
to wait for the light
maybe tomorrow...

I've come through
some betrayal
some old pains
some addiction to the love
and some good-bye

like you did
like my mother,father did
I will cry a little while
and wait for tomorrow

there's no way to be free from the loneliness
it took so long for me to notice
but now I am on my way to find my light
maybe this day...
maybe tomorrow...

I will sleep a while
until the dawn wakes me up again
I still believe...come what may...

there is no way to be free from love
deeper we sink in the darkness
brighter is shines in our hearts
the lights of love

he moon is gone
and the night is still so dark
I'm a little bit afraid of tomorrow
but I will go...
I'll go over...
I will go...

月は沈み
夜はまだ黑暗の中
私は少しだけ明日が怖いの
今日はとても长くて辛い日だった
今まで信じていたものを几づか失ってしまった

心を闭ざして少し眠るわ
优しい黑暗が梦を祝福してくれますように
いつか光を待つ强さを持てるまで
きっと明日……

几つかの里切りや几つかの痛み
激しすぎる爱や
さよならを越え来た

あなたがそうしたように
父や母がそうしたように
少し泣いて明日を待つわ

孤独から自由になる术はない

それに气付くのに随分かかってしまった
でも今はもう自分の光を探し旅立てる
きっとこの日……
きっと明日……

少し眠るわ……夜明けが访れるまで
まだ信じている
何が起きても……

爱から自由になる术はない
黑暗に沈めば沈むほど
心の奥底に辉き续ける
爱の光

月は沈み
夜はまだ黑暗の中
私は少しだけ明日が怖いの
でも私は行くわ
越えて行く…
私は行くわ……

月已落
夜仍黑
我有些害怕明天

今天是如此漫长
我失去了我的信仰

我关上心扉悄然睡去
希望温和的夜伴随着我的梦

直到我找到坚强
等待阳光
也许就是明天……
我已经习惯
那些背叛
那些旧伤
那些爱的沉迷
还有那些告别

就像你做过的那样
就像我父母做过的那样
我会哭泣
等待着明天

无法从孤独中摆脱
这让我在意太久
但我正在寻找我的阳光
也许是今天
也许就是明天

让我小憩片刻
直到黎明再次将我唤醒
我依然相信……希望仍在

无法从爱情中脱身
陷得比黑暗还要深
光明在我们心中闪耀
那爱的光芒

月已落
夜仍黑
我有些害怕明天
但我仍将继续
我将改变自己……
继续前进……

在持续了三作的长跑之后，这部"宇宙级"神作终于落下了帷幕，那深邃的剧本、宏大的世界观、以及各个复杂的人物是否给你留下深刻的印象呢？Ending song《Maybe Tomorrow》可以说是给整个系列画上了一个完美的句号，整曲在编排上非常考究，小提琴与钢琴协奏曲再加以交响乐的铺陈，使得玩家在理解作品上更深刻了一些，正如歌词所写：月已落，夜仍黑，我有些害怕明天，但我仍将继续……而Emily curtis的出色演唱也是不可或缺的一部分，早在她与菅野大神的《攻壳机动队》中我们就领教过其独特的音色，澄净不失坚韧，在本歌中亦是如此。



1992年10月，尾浦由记作为乐队See-Saw的键盘手出道。这个由她的高中好友西冈由记子担当贝司手，石川知亚纪主唱的三人组合，在学生时代便在一起表演、学习和创作时结下了交情。

制作人小档案

项目	内容
姓名	梶浦由记
身份	音乐制作人
居住地	东京
生日	8月6日
星座	狮子座
血型	A型
兴趣	听音乐、写作、看书、吃东西、睡觉……

1994年西冈由纪子退出之前，尾浦的主要精力还是放在乐队活动上。次年，她开始为电影、CM作曲，工作范围很快扩大到动化、游戏和音乐剧。

接近十年在音乐圈内的经验，以及技巧成长奠定了梶浦由记的成功，演奏键盘乐器出身的她，大学里接触轻音乐比较多，自然擅长使用电子乐器制造不同的音响效。梶浦由记音乐的三大特点：各种民族音乐元素的色彩渲染，炫音节奏感带动听众情绪，如流行音乐一样通俗易懂琅琅上口，所以她的音乐往往给人留下强烈的第一印象。

大器晚成的她自《NOIR》(国内又名《交错的黑暗命运》)成名后，人们才意识到某些熟悉动人的音乐是她的作品，比如《新橙路-那年的夏天》音乐专集中表达出那种无法抑制的思恋的钢琴曲"恭介NO.1"，她所走的音乐路线，既有一般人熟悉的手法印象，又不乏新奇的元素以及动感节奏迎合时代气象，这些使她的作品能博得多向流行乐靠拢的青年人的喜爱。

自《异度传说二章》开始接过了光田康典接力棒，继续为该系列制作音乐，在《二章》中，充分利用了充满凯尔特风情和新爵士与电子舞曲的结合，同样达到了相当高的水准。今天商业音乐已经发展成各种娱乐项目的精彩点缀，同时涉及动画、影视、游戏的音乐部分对于一个职业配乐家也是家常便饭，在激烈的竞争环境里，能做到独当一面的女性音乐人，也可见 梶浦的深厚功力了。

HIGH and MIGHTY COLOR小介绍

HIGH and MIGHTY COLOR是继Orange Range之后的又一组来自日本冲绳的乐队组合，组合共6人，成员包括主唱女声マーキー(17岁)、男声ユウスケ(19岁)、吉他カズト(22岁)、贝司mACKAz(22岁)、鼓SASSY(22岁)，以女声マーキー主音为中心，被歌迷昵称为"high color"，这支风格独特的乐队于2005年1月推出第一张专辑并获得当年的日本金唱片新人赏，自演唱动画《死神BLEACH》的主题曲《一轮之花》而迅速被广大ACG迷所认可，之后也多次演唱动漫游作品，如《忍道 戒》、《高达SEED》等等。



金碟收藏

Xenosaga Episode III Also Sprach Zarathustra Original Sound Best Track

制作人：梶浦由记

发售日：2006年07月12日

《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》的这张原声在编曲上十分整洁，可以说是对游戏原作进行了升华，足见 梶浦对游戏监督高桥哲哉理念的深度理解，而且在这张CD的制作上也十分体贴玩家，曲子全部都经过了合理的编排和策划，整张专辑其实就可以概括《三章》的内容，更好地帮助我们了解"《异度》系列"那晦涩的剧情。在表达方式上，圣歌和新爵士在三代中被应用得更为广泛，就连抒情部分也十分地大气，让你越听越有感觉，值得收藏。

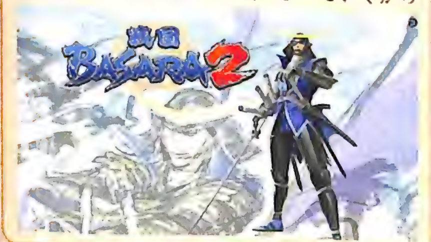
2 DIVE into YOURSELF

作词：HIGH and MIGHTY COLOR
作曲：HIGH and MIGHTY COLOR
演唱：HIGH and MIGHTY COLOR

云がかったような心に
谁もが毒されては病んでく
谁ひとりその事实に
向き合うこともしない世界なら

何もかも全ての物が
腐りきってしまう前に

WOW…
动き出す空立ちこめた云を切り裂いて
WOW…
何处まででも吹き抜ける风となっていくから



何をするにも谁かに叩かれてしまう
まるで四面楚歌
でも谁かが踏み出さなきゃ
何も変わりはしない そうだろう

なにもかも全てのことを
投げ出してしまわぬように

WOW…
今この声枯れるまで愿いをこめて
WOW…
叫び续けよう澄み切った空へ届くように

This emotion can reach anywhere
We'll be the light that breaks the darkness
This emotion can reach anywhere
Will move the earth, shake the air
and cut through the clouds

WOW…
动き出す空涡巻いた暗を切り裂いて
WOW…
君のもとへ吹き抜ける风になるから
WOW…
今この声枯れるまで愿いをこめて
WOW…
澄み切った空へ 届くように

就像是心中布满着乌云一样
任何人都身患疾病
如果是没有任何人
都不想面对事实的世界

一切东西
在腐烂之前

WOW…
开始动起来要开破一切乌云
WOW…
变成风疾飞在任何地方

不管做什么事都被别人否定
就像是四面楚歌
但如果没人敢做到的话
一切都毫无变化

不要把一切东西
都舍弃

WOW…
带着心愿的这个声音
WOW…
让声音传到蓝天

This emotion can reach anywhere
We'll be the light that breaks the darkness
This emotion can reach anywhere
Will move the earth, shake the air
and cut through the clouds

WOW…
开始动起来要开破黑暗
WOW…
将成为吹向你身边的风
WOW…
带着心愿的这个声音
WOW…
让声音传到蓝天

在《战国BASARA2》的整个音乐部分，最出色的还就算是两首主题歌了，这首《DIVE into YOURSELF》曲风上也是以战场为主题，在歌词中加入了"切り裂く"这样的词，表现了本作对"斩"的爽快感尽显热血与豪放。HIGH and MIGHTY COLOR在演绎中也完美发挥了自己的特长，伴随着浓厚的重金属味道，变化嘈杂的伴奏下男女声清脆利落的演唱，痛快之极！强烈推荐在装备"热唱道具"下进行游戏，会使你的爽快感迅速提高N倍。

3 Cause your love ～白いmelody

作曲：西胁辰弥 编曲：西胁辰弥
作词：Bee' 演唱：佐藤ひろ美

空に煌いた无限の星 仆ら见つめてる
风は少し冷たくげい 梦に溶ける

君の手に触れた めくもりから
果てない未来が 见えた刹那
その时气付いた 大切なモノ

Cause your love
舞う星は震えてた寂しさを 笑颜に変えた
そうさ超えてゆく あの扉の向こう君と
永久(とわ)に誓う 白いmelody

赤い花が仆らの周りに咲き乱れていた
甘く暖かくそう穏やかに 二人包む

このままつなごう そっと强く
嗫いた言叶 确かなpromise
微笑んだ君が 瞳(め)を闭じて言った

Precious love
舞う花は光みちびく奇迹 仆の傍には
君の幸せが そう扉を开けて待ってる
探し物は ココにあるよ

Cause your love
あふれ出す大粒の泪 その泪滴はやがて
"爱"という色に染まるよ…

Cause your love
舞う星は震えてた寂しさを 笑颜に変えた
そうさ超えてゆく あの扉の向こう君と
永久(とわ)に誓う 白いmelody
君に歌う melody

光みちびく奇迹 君が辉く melody…

歌手介绍



其实佐藤ひろ美就是佐藤裕美，她在2005年12月10日起，就开始使用"佐藤ひろ美"这个新的艺名。佐藤裕美，歌手兼声优。生日：12月10日，出生地：岩手县，身高：148cm，主要作品：《创圣之阿克艾利欧》的丽娜，以长期唱《みずいろ》的主题歌走红，以她那柔和带清纯的歌声打动了不少听众。



我们望着天空闪耀的无数颗星星
风有所冷淡有很脆弱 融入到梦

碰到你的手 感触到了温暖
看到无边际的未来一刹那
那时候才发觉最重要的东西

Cause your love
飞舞的星星把寂寞改变成微笑
对我们要超越 和你一起跨越这个门扉
永远地发誓 白色的merody

红色的花盛开在我们的周围
甜蜜地温柔地把我们拥抱

就这样链结起来 变得更强
低声的耳语 确定的承诺
你闭着眼睛 微笑着跟我说

Precious love
舞蹈的花就是引导光芒的奇迹 在我的身旁
你的幸福在打开门等待着
要寻找的东西就在这里

Cause your love
涌出的眼泪 眼泪最后
被"爱"所渲染

Cause your love
飞舞的星星把寂寞改变成微笑
对我们要超越 和你一起跨越这扇门
永远地发誓 白色的melody
给你唱melody

引导光芒的奇迹 你的光辉 melody…

4 纸ヒコーキ

作曲：植村花菜 编曲：泽近泰辅
作词：植村花菜 演唱：植村花菜

ずっと 追いかけてた 梦のカケラを求めて
仆は 飞び乘ったよ 小さな纸ヒコーキに

空を翔る 鸟のように 风の翼で yeah!

もっと ほら もっと 高く高く飞んでいけ
两手を 广げて つかむよ辉くカケラ

ずっと 憧れてた 虹のリングをくぐって
仆は 飞んでいるよ 小さな纸ヒコーキで

包みこみめる 云のように 白い翼で yeah!

もっと ほら もっと 青く青く染めていけ
自由という名の 光放つパレットで

朝阳浴びて 夕日眺め 夜は月とダンス踊りましょう
回る回る この世界を さぁ 行こう

风の翼で yeah!

もっと ほら もっと 高く高く飞んでいけ
两手を 广げて つかむよ辉くカケラ yeah!
もっと ほら もっと 青く青く染めていけ
自由という名の 光放つパレットで

ラララララ...

PSP上将要发售的《世界传说 光明神话》是每一个《传说》FAN翘首以待的作品，不仅仅是因为它新颖的玩法和设计，更重要的是里面收录了系列的全部角色。而在游戏发售前，由植村花菜演唱的主题曲也已经推出了，比起去年刚刚出道时的稚嫩，她的唱功有了很大的提高，音域广阔的她演唱的"纸飞机"，旋律中无时不在透露出自由、奔放，这预示着游戏将带给我们什么呢？



歌手小档案



出生地	兵库县
生日	1983年1月4日
身高	161cm
性格	开朗活泼
兴趣	编织、睡觉
喜欢	健康的身体、家庭、矢野濑子



去寻找一直在追寻的梦
我坐上小小的纸飞机飞翔

如同飞翔的小鸟，乘着风的翅膀，yeah!

飞得更高，更高
张开双手，抓住片片光芒

潜入一直憧憬的彩虹之环
我乘着小小的纸飞机飞翔

如同笼罩的白云，乘着洁白的翅膀，yeah!

更加湛蓝，更加蔚蓝

用那光芒四射的调色板

沐浴朝阳，眺望夕阳，来与月夜共舞吧
一起来环游世界吧

乘着风的翅膀，yeah!

飞得更高，更高
张开双手，抓住片片光芒，yeah!
更加湛蓝，更加蔚蓝
用那光芒四射的调色板

啦啦啦啦啦……

5 ロコロコ之歌

作曲：清水信之 编曲：清水信之
作词：河野力 演唱：Melody

パッチョンボ～モ～イノイノイ チャカレタパットン パンコラケットントー～ン
ノ～ラッ チュレレ～ロットン ポラポラペットン プ～ロラッタンタン
パップ～ラッ モ～イノイノイ チャカレタパットン パンコラケットントー～ン
オ～ラッ ポルケッティ～ノ ポポラッタンタンソ～
ココレッチョ ピエ～ントゥ～ラ マ～ニマ～ニ ウンガラフォッチャ～ラ デ～ラ
トゥトゥラ～ペティトン トゥトゥラ～ポティトン セネキニコ～セ～ポン
ココレッチョ ピエ～ントゥ～ラ マ～ニマ～ニ ウンガラフォッチャ～ラ デ～ラ
トゥトゥラ～ペティトン トゥトゥラ～マティシ～ポ～ン

pacchonbo-moinoinoi chakaretapatton pankorakettonto-n
no-ra churere-rotton poraporapetton pu-rorattantan
pappu-ra mo-inoinoi chakaretapatton pankorakettonto-n
o-ra poruketthi-no poporattantanso-
kokoreccho pie-nto-ra ma-nima-ni unjgarafoccha-ra de???ra
totora-pethiton totora-pothiton ???senekiniko-se-pon
kokoreccho pie-nto-ra ma-nima-ni ungarafoccha-ra de-ra
totora-pethiton totora-mathisi-po-n

"惑星先生"的身上住着许多会唱快乐歌曲的奇妙生物"乐克乐克"，有一天，当"惑星先生"正在午睡时，突然"毛杂军团"从宇宙侵袭而来，于是突然间醒来的"惑星先生"施放闪电，倾斜大地，要来准备拯救"乐克乐克"了……这个游戏就是这么可爱简单。

这首歌作为主题曲，旋律非常活泼，歌词究竟是什么语言呢？据说是"乐克乐克"语……不过不用深追这个，径直领略这股清新尘仆的童谣味道吧……别看就这么短短几句，可要把它完整地唱下来还真不容易呢！想要挑战的话不妨试试看"据说是某多边形刚学唱了一句舌头就抽筋了……"

那究竟是谁演唱了这段绕口动听的歌曲呢？演唱者叫Melody，是一个非常可爱的小歌手，她只有9岁哦，出生在一个音乐世家里，所以5岁就出道为电视广告配音和配唱。



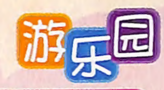


6 Hawaiian



作曲：清水信之 编曲：清水信之
作词：河野力

呵呵，懒洋洋的一曲BGM，谁听了都会有一种懒洋洋的感觉，夏威夷风情不就是如此么？阳光、沙滩、草裙舞……听着听着就想安静的睡一觉。其实《乐克乐克》的游戏不用玩，光听音乐就能得到极大地放松。



鬼律

7 キミの记忆

作曲：目黑将司 编曲：目黑将司
作词：小森成雄 演唱：川村优美



风的声音 光的粒子 照射到昏眩的你身边
不会忘记 温柔的笑容 隐藏着悲伤的瞳孔

心愿（虽然痛苦）你给我带来面向一切的勇气 所以我要走
在梦中（如果醒来的话）我们还会见面

把遥远的记忆 放在心中 歌唱

你拯救了这脆弱的世界
现在你可以安心地折翅膀安息
被包围在永恒的安宁
love through all etemity

在我身边安息吧 我会守候着你
我会记得曾经微笑的 哭泣的 愤怒的你
永远不会忘记 绝对不会
until my life is exhausted

在交叉点听到和你很像的声音
为了忍受马上要流出来的眼泪 回过头仰望天空

相信明天一定会（总有一天）再次和你见面
等待着下雨的夜晚（晴天的早晨）

不会忘记 一起奔跑的那个夜晚

辉煌灿烂的短暂时刻 和大家在一起
当时我还没有感觉到 那是非常美好的难忘时刻
现在只觉得非常宝贵的记忆
I will embrace the feeling

你当时的确在我身边
无论任何时刻都在我旁边微笑
虽然现在失去了你 但一定把你找回来
I will never leave you

风の声 光の粒 まどろむ君にそそぐ
忘れない优しい微笑み 悲しさ??した瞳を
愿うこと 辛くても 立ち向かう勇气君に业った だから 夕暮れ
梦の中 目觉めたら また会えるよ
远い记忆 胸に秘め歌う

梦く たゆたう 世界を君の手で守ったから
今はただ 翼をたたんで ゆっくり眠りなさい
永远の安らぎに包まれて love through all entreaty
优しく 见守る 私の この手で眠りなさい
笑ってた 泣いてた 怒ってた 君の事觉えている
忘れない いつまでも决して until my life is exhausted

交差点 闻こえてきた 君によく似た声
振り向いて 空を仰ぎ见る こぼれそうな泪こらえて
明日こそ いつの日か もう一度君に会えると信じ 一人 迷い
雨の夜 晴れた朝 待ち续けて
忘れないよ 驱け抜けた夜を

眩く 辉く ひと时みんなと一绪だった
かけがえのない 时と知らずに 私は过ごしていた
今はただ大切に思ぶよう I fill unblessed feeling
君はね 确かに あの时 私のそばにいた
いつだって いつだって いつだって すぐ横で笑っていた
失くしても 取りもどす 君を I've never leave you

梦く たゆたう 世界を 君の手で守ったから
今はただ 翼をたたんで ゆっくり眠りなさい
永远の安らぎに包まれて love flew on eternity
优しく 见守る 私の この手で眠りなさい
笑ってた 泣いてた 怒ってた 君の事觉えている
忘れない いつまでも决して until my life is a thirsty

眩く 辉く ひと时みんなと一绪だった
かけがえのない 时と知らずに 私は过ごしていた
今はただ大切に思ぶよう I fill unblessed feeling
君はね 确かに あの时 私のそばにいた
いつだって いつだって いつだって すぐ横で笑っていた
失くしても 取りもどす 君を I've never leave you

《PERSONA3》的Ending，同时也是代表了《女神异闻录3》的形象主题曲，小森负责的歌词非常棒。和故事非常巧妙地融合在一起。无论是曲调还是歌词都超过了前作的"君のとなり"。

8 Deep Breath Deep Breath

作曲：目黑将司 编曲：目黑将司
作词：Lotus Juice MC：Lotus Juice

Feeling all pressured by the peers
and the media
getting jiggy with confines place,Za telling ya
anywhere you be from New York to Siberia
gotla feel you ven beat a shake your dorire
Z'm a put it down
Grubbing this crown
Lay your dollars on the ground,
gonna double up Now
a six to fine to four to three two.
One more time,heavy punchline about to bruit
let it go let it out
take a deep breath,
deep breath
lay low lay high
until you feel vibes,now touch the sky

战斗前选单画面的BGM，厚重压抑的金属音乐不时地在刺激着，使我们充满了战斗的欲望和紧张感，Lotus Juice的MC部分堪称完美。

金碟收藏

Persona 3 Original Soundtrack
制作人：目黑将司
发售日：2006年07月19日

完美，完美！这是必收藏的OST！姑且抛开《P3》的游戏素质，单就音乐质量来说，绝对可以算得上是今夏最强音！目黑将司不愧为Atlus首席音乐制作人，在《PERSONA》十周年之际，为玩家带来了一份厚礼。纯熟的电声运用以及曲调整体风格的统一为游戏增色不少，被称为"鬼律"，甚至玩家和乐迷之间都流传着这么一句话："游戏不玩可以，音乐不能不听。"



目黑将司履历

1971年6月出生，1996年加入Atlus。

作品集



女神异闻录 PERSONA
恶魔召唤师 灵魂黑客
魔剑X
真女神转生Ⅲ—NOCTURNEマニアクス
真女神转生Ⅲ—NOCTURNE
数码恶魔传说2
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团
女神异闻录 PERSONA3






神韵

在《女神侧身像》伊始，恐怕有很多人是先接触了音乐后再去尝试游戏的吧？那如交响诗般的旋律感召着每一个玩家，而在玩过游戏之后更是让人领略到其音乐可怕的魅力，每一首BGM都与场景十分相配，古典音符与电子音的完美结合更是将北欧那刺骨的寒风与英雄的神话呈现在我们面前，由此《女神侧身像》无论在哪一方面都成为了一个经典中的经典。当然，这些都要拜樱庭统所赐。

而这次《女神侧身像2 希尔梅莉雅》的推出，更是让乐迷们关注不已，新的BGM是否会成为一段新的经典？我们还能否再一次听到那神妙的韵律？让人惊喜的是本作的音乐依然保持着超高的素质，樱庭大神也在制作风格上完成了新的突破，再一次证明了自己的实力。

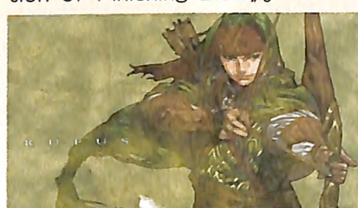
9 歪みし因果律の胎动

Opening的音乐，由一段低沉的提琴引起整个米德加尔平原乃至瓦尔哈拉的阴谋与争乱，人类、神界无休止的矛盾由此展开……整段乐曲崩溃、压抑、不安，但却充满了不可抗拒的力量，仿佛那人神间已经歪曲的因果关系在暗自胎动一样。

10 A Motion of Finishing Blow

普通战斗的BGM，节奏感令人非常舒服的一段乐曲，弦乐与打击乐交相呼应，中间的钢琴点缀得十分到位。比起一代的战斗音乐，在气势和律动感上稍弱一些，但相比蕾娜斯的果敢坚毅，却十分映衬希尔梅莉雅与阿莉莎的优雅。闭起眼睛静静欣赏，不失为一段佳作。

顺带一提，在游戏进行至二周目时，在进入战斗前按住手柄的L1键就可以使用一代的战斗音乐，不过当作调剂就够了，还是建议听这首《A Motion of Finishing Blow》。



11 邪气と慈悲の无い舞踏

听起来总感觉到嘈杂和不干净，充满了邪气而不带一丝慈悲，与诡异的气氛配合得恰到好处，算是邪恶气息的标准配乐吧，不安，烦躁，暗藏着破坏，但节奏此起彼伏，却又令人欲罢不能，樱庭统在拿捏玩家心理上确实已经臻至出神入化的境界了。

12 Endless High-Speed Running

节奏紧张强烈，吉他配合急切的钢琴旋律，整段没有一秒钟的停歇，不是激荡，而是暴戾！确实是令人有一种高速度奔跑的冲动。

13 归结～の仕仪～永らえたる地へ～多重化する背反～Each Lullaby

游戏中几部分BGM的整理编排版，悲凉、低沉婉转地依照樱庭统自己的理解重新诠释了这一切的完结，也到了我们这次CD欣赏的尾声。在这片永恒悲凉的大地上，命运，还会随着历史的洪流而延续吗？然而这一切没有人能够预知，就算是神也不能。末了，末了，难道樱庭大神自己也产生了迷惑？也终于在最后将这迷惑表露出来，如果一代的音乐目的是"讲述英雄"的话，那二代则为"疑问"，问谁？问我们自己？人神之间的纷争真的就这样完结了吗？呵呵，神也不知道。

樱庭统简介	
生日	1965.08.05
血型	AB型
身高	183cm
兴趣	旅行
喜欢的颜色	水晶青
喜欢的词语	前进
喜欢的场所	大自然



樱庭统不太在公众面前露面

樱庭统，提起他大家会想到什么？"《传说》系列"、"《星之海洋》系列"、"《女神侧身像》系列"……这些傲人的成绩除了能证明他是一位多产的作曲家，也能够证明他本身那无与伦比的音乐天赋和绝佳的才华。在日本游戏音乐制作者中，樱庭统具有很高的地位和人气，可与植松伸夫和杉山光一齐名，玩家往往将他奉为神灵。在他的音乐中，经常会把欧洲中世纪的巴洛克风格的音乐与交响乐、日本80年代的摇滚乐、与电子乐融合在一起，并配以大厅的演出音效，这也成为了他独特的标志。然而在他的作品中最大的优点就是能够和游戏结合得异常紧密，往往是单听音乐感觉不到什么，而在玩过游戏之后，你就会惊讶地感觉到，再任意听一段音乐时，脑海中能够立刻浮现出这段音乐的游戏场景，这就是其作品的可怕之处！

1984年樱庭统就读于明治大学，在校期间结识了工藤源太，组织了乐队"Clashed Ice"，毕业后被日本摇滚乐的传奇制作人上野新吾提携，便在名为"Deja-vu"的乐队里做键盘手并为其谱曲，这支乐队发表过一张名为《Baroque in the Future》(未来的巴洛克)的专辑，并且多次参与过巡回演出。而在这之后经过一番周折，也由于音乐理念的差异，樱庭与其他乐队成员分道扬镳，走上了独创之路。

而他真正开始为电视游戏制作音乐是1990年为"Wolf Team"，也就是隶属于Telenet Japan("《传说》系列"的原制作公司)谱曲，之后便开始了自己的游戏音乐生涯。而在Tri-Ace成立后，樱庭统又受邀参为《星之海洋》配乐，并一度受到玩友的好评。《传说》、《星海》的成功使他达到了职业生涯的顶峰，而其后的《女神侧身像》更是奠定了他在游戏音乐界举足轻重的地位。

目前樱庭统就职于"Team Entertainment"，仍为游戏、动画进行创作。

金碟收藏

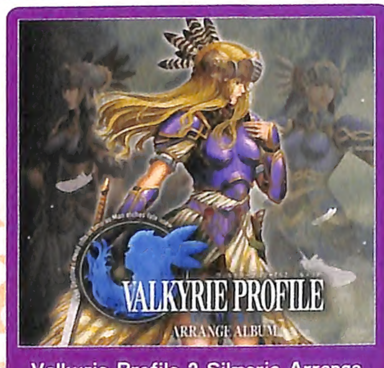
这一系列CD的质量就毋庸置疑了，从今年7月12日起，Team Entertainment连续发售《女神侧身像2 希尔梅莉雅》的音乐集，分别是"阿莉莎篇"、"希尔梅莉雅篇"、"编曲集"、"混音集"，从不同的制作手法上来向你展示《VP2》的全部神韵，这可是一定要放在收藏夹中的宝物！



Valkyrie Profile 2 Silmeria Original Sound Track Vol.1—Alicia Side
制作人：樱庭统
发售日：2006年07月12日

Valkyrie Profile 2 Silmeria Original Sound Track Vol.2—Silmeria Side
制作人：樱庭统
发售日：2006年07月26日





Valkyrie Profile 2 Silmeria Arrange Album
制作人：樱庭统
发售日：2006年08月09日

Valkyrie Profile 2 Silmeria Voice Mix Album
制作人：樱庭统
发售日：2006年08月23日





levelup.cn 大事记

2004.12.24
论坛开始小范围公开测试
2005.1.18
论坛设立“猪笼城寨”分区，
UCG小编D・S发布城寨入驻登记帖
2005.3.22
第一个专职程序员到岗工作
2005.3.26
论坛正式对外开放
2005.3.29
论坛注册用户突破1万
2005.4.9
网站受到黑客入侵，第二天解除危机
2005.5.6
第一个专职网站美工到岗工作
2005.6.26
第一本《猪笼城寨》别册随《游戏机实用技术》杂志赠送
2005.7.10
levelup.cn 主站上线运行
2005.8.10
levelup.cn 首次赞助UCG 20万元大抽奖
2005.9.11
搬迁机房，服务器扩容
2005.9.16
首次派专人赴日报道TGS2005，
第一个专题页（TGS专题）上线
2005.10.23
网站攻略小组UP TEAM成立
2005.12.5
levelup.cn Blog上线运行
2005.12.6
levelup.cn 第一届电子游戏知识竞赛颁奖
2005.12.15
levelup.cn 商城上线运行，
全国各地百余家商家加盟
2005.12.20
网站注册用户突破10万
2005.12.22
levelup.cn 第一届网文大赛颁奖
2006.3.15
网刊《levelup 游戏城寨》创刊，全国发行
2006.3.20
真无双の乱舞 达到2000EXP，获得
levelup.cn 赠送的第一台Xbox360
2006.3.23
levelup.cn动漫频道上线运行
2006.3.26
网站一周年纪念，注册用户突破13万
2006.4.7
论坛最高同时在线创纪录：3223人
2006.4.15
携手UCG、掌机王举办10万元联合大抽奖
2006.7.11
最高单日发帖创纪录：29980篇
2006.7.14
levelup.cn掌机频道上线运行
2006.8.8
改版书刊区，增加网上购书功能
最新游戏书刊特惠大卖场开卖
……

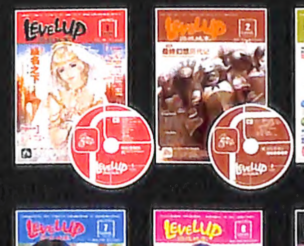
levelup.cn 注册用户现已突破17万，论坛帖子数已突破810万。网站拥有着第一时间的游戏新闻和攻略，承蒙各位网友的支持与厚爱，在过去的一年半里，levelup.cn的Alexa全球网站排名从10万名以外提升到5604名。迅猛的发展还在持续……

13 LeveL 2006.9B

加16页

封面华丽改良，内容重大革新，重头文章不断

1CD+64页内文=5.80RMB














GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14
2006.9
Vol. 19

异域放谈
辉煌与荣耀
古罗马历史与游戏

卷尾特辑
球场上燃烧的青春
超越地心引力的网球王子

肆周年革新号
贺 FOURTH ANNIVERSARY
2002.9.-2006.9.

游人小说
百花深处/原光

同人剧院
女神异闻录P3 剧情小说

动漫秀
黑骑士的传说

ISBN 7-88573-386-6

